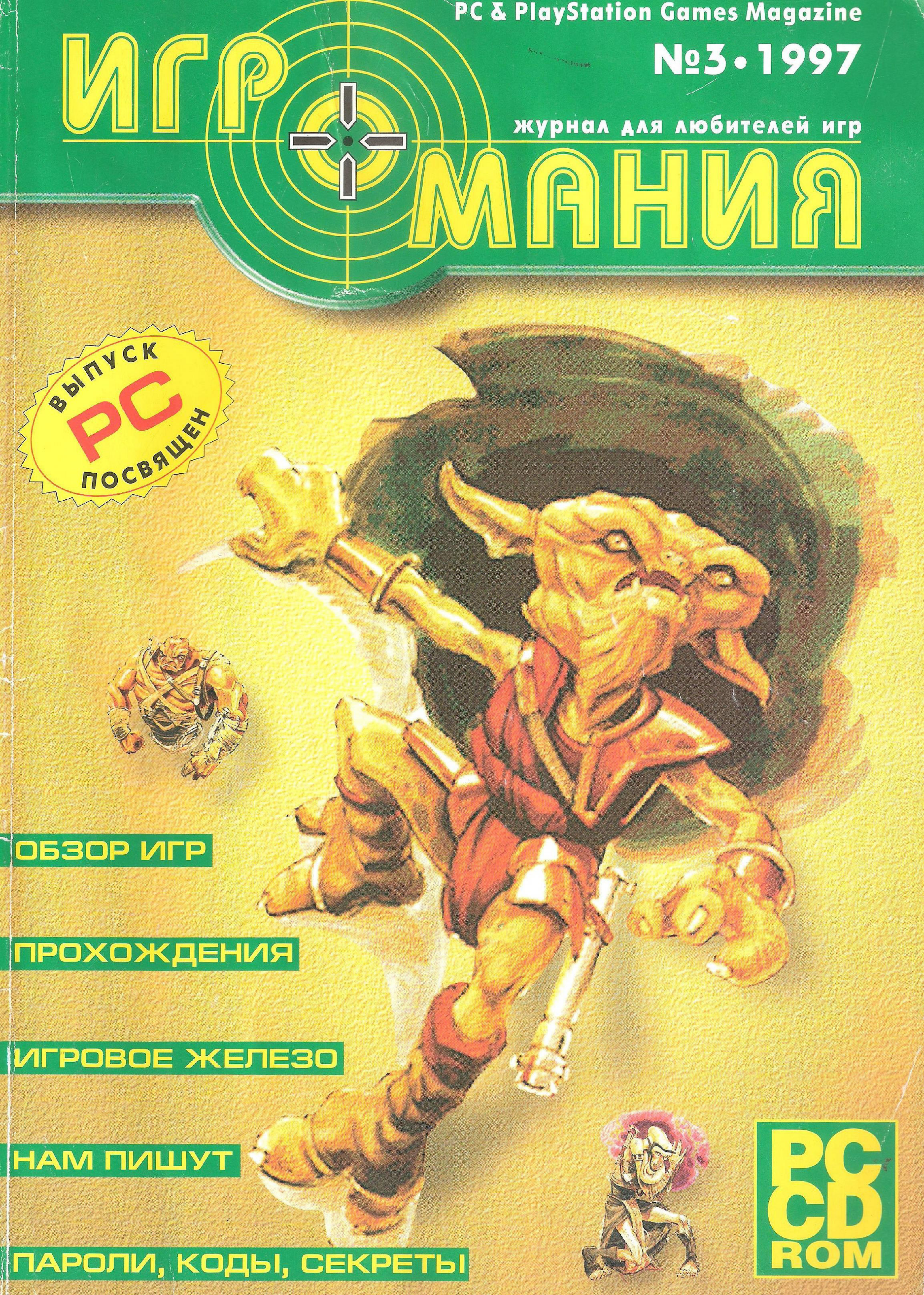
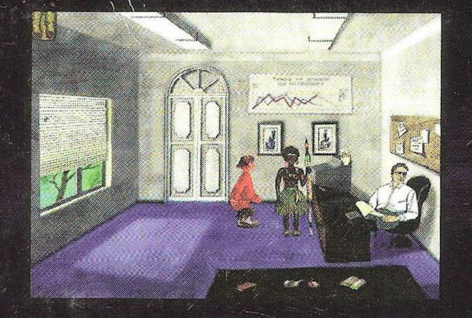
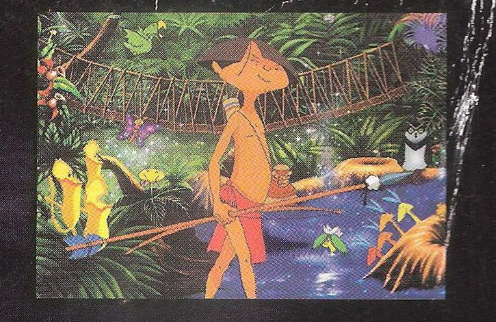

PC & PlayStation Games Magazine
ИГРОМАНИЯ
№3 • 1997
журнал для любителей игр
ВЫПУСК PC ПОСВЯЩЕН
ОБЗОР ИГР
ПРОХОЖДЕНИЯ
ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО
НАМ ПИШУТ
ПАРОЛИ, КОДЫ, СЕКРЕТЫ
PC CD ROM



Сказки на бересте

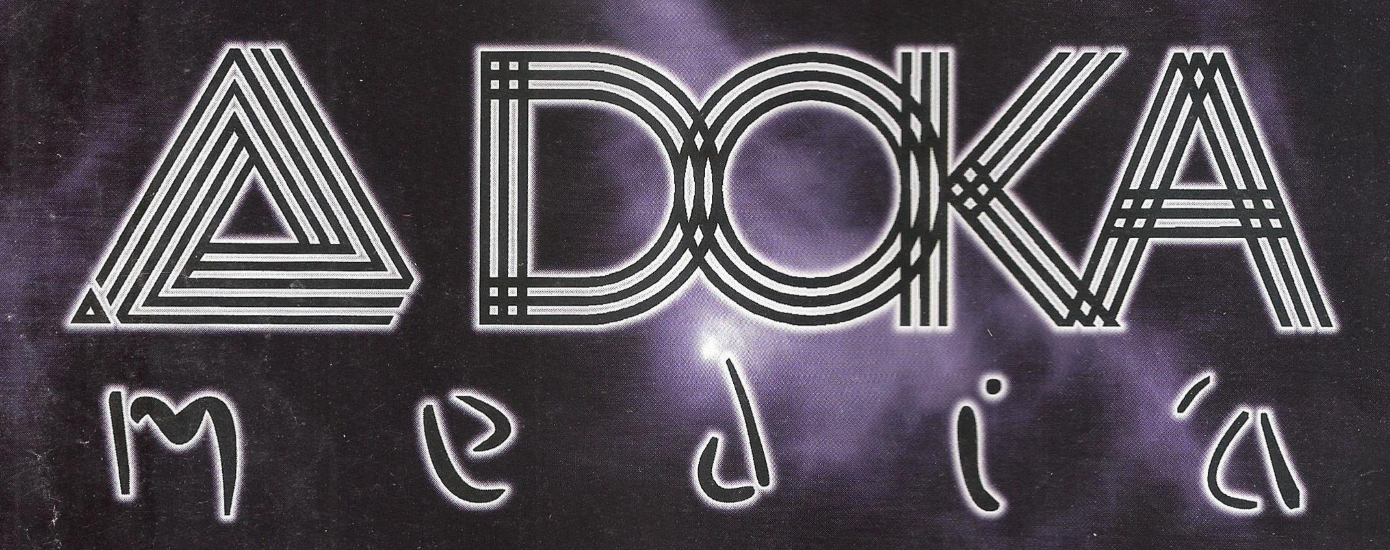


Киеко и потерянная ночь



Третий Рим: Борьба за престол

Подарки к Новому Году



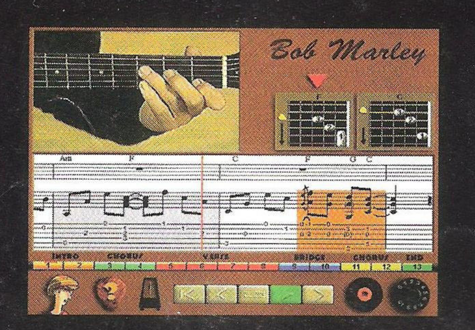
Тел. (095) 536-4020, факс: (095) 536-5887
E-mail: doka@doka.ru, WWW.DOKA.RU

Живите ИГРАЮЧИ !!!

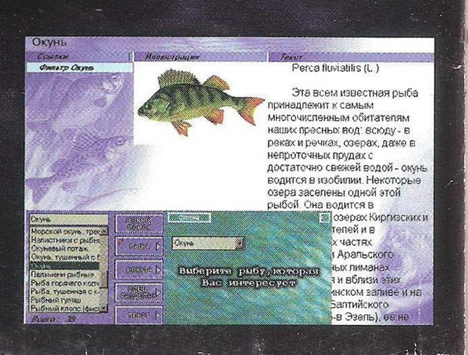
Международный чемпионат Ралли



Гитарные хиты



Русская рыбалка



Издатель – фирма «Астрея»

Над номером работали

Светлана Базовкина
Евгений Исупов
Ирина Карпова
Людмила Катаева
Дмитрий Коло
Андрей Михайлов
Александр Парчук
Нина Рождественская
Александр Савченко
Андрей Шаповалов

Отдел рекламы и распространения

Юрий Карпов (тел. 279-16-62)

Серьян Смакаев (пейджер 239-10-10, аб. 22-396)

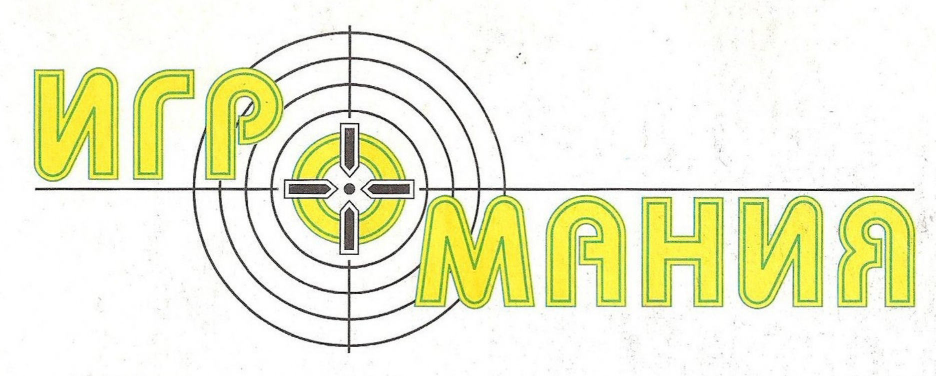
Для писем: 109193, Москва, ул. Южнопортовая, 16. «Астрея», «Игромания»

E-mail: igroman@online.ru

Тел.: 279-16-62

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в Эстонии. Тираж 16.000. Цена договорная.



Дорогие игроманы!

Спасибо за проявленное долготерпение. Наконец-то мы сумели выполнить свое обещание и предложить Вашему вниманию номер журнала, целиком посвященный играм на PC.

Это третий номер «Игромании». Первый вышел в сентябре и содержал подробные описания игр сразу для двух систем: PC и PlayStation. Многочисленные отклики читателей убедили нас: необходимы два журнала, один – про игры для IBM-совместимых компьютеров, другой – про игры для PlayStation. Второй выпуск журнала был посвящен PlayStation. Долгожданный третий номер – целиком PC-шный. Мы будем стремиться издавать по одному журналу для каждой из этих платформ ежемесячно. Учитывая Ваши пожелания, мы будем делать наши журналы цветными. В журнале появляется постоянная рубрика, освещающая аппаратные проблемы.

Мы будем публиковать подробные прохождения как для новых игр, так и для тех, что уже проверены временем. Журнал стремится быть полезным и начинающим игроманам, и игроманам со стажем.

Публикуя коды и секреты, мы поможем Вам по-новому взглянуть на те игры, которые Вы считали уже освоенными. Кроме того, будут печататься обзоры только что вышедших или готовящихся к выходу игр, новости игрового мира. Так просили Вы, отвечая на нашу анкету.

Кстати, спасибо всем, кто написал нам. Давайте вместе болеть этим странным недугом – игроманией, вместе делать этот журнал. Что требуется от нас, чтобы журнал был полезен и интересен игроманам, – расскажут Ваши письма. Пишите. Ваши советы и замечания, Ваши идеи обязательно найдут воплощение в следующих номерах.

Редакция

Приглашаем к сотрудничеству авторов.

Телефон: 279-16-62 (с 10 до 17 ч.)

E-mail: igroman@online.ru

Содержание

Где можно приобрести «Игроманию»

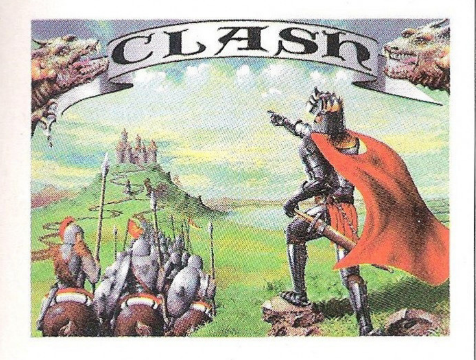
«Адреса», (095) 235-54-53
«Артис», (095) 158-99-25
«Библио-Глобус», магазин, ул. Мясницкая, 6 *
«Возрождение», (095) 915-57-64
«Глобус», (095) 240-74-05
«ИТ-Агенство», (095) 208-82-39
«Картридж-Центр», (095) 150-08-03
«Квазар», (095) 287-32-92
«Компьютерная Пресса», (095) 232-22-63
«Логос-М», (095) 200-23-74
«Маарт-Медиа», (095) 128-99-80
«Метрополитеновец», (095) 277-83-52
«Метропресс», (095) 270-67-03
«Московский Дом Книги», ул. Новый Арбат, 9 *
«Познавательная книга», (095) 170-66-74
«Пресса», литературн. агентство, (095) 434-50-45
«Пьезо», (095) 963-29-09
«Радио и Связь», (095) 313-83-45
«Рецитал», (095) 487-02-44
«Рикел», (095) 925-02-10
«Сабрина», (095) 978-29-97
«Симба-С», (095) 722-77-21
«Теплостар», (095) 237-64-14
«Топ-Книга», (3832) 39-63-63 (Новосибирск)
«Траст», (095) 401-16-87
«Фантом», (095) 278-43-09
«Экспресс-Медиа», (095) 334-89-35
«INSTA», (095) 279-49-00
«Right of Way», (095) 247-11-40

* – розничная торговля.

Дорогих игроманов поздравляем с наступающим 1998 годом!

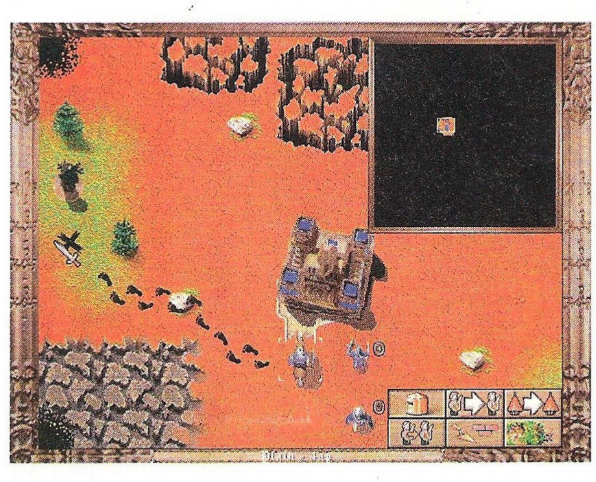
Clash

Разработчик	Longsoft
Издатель	Doka
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	пошаговая стратегия
Системные требования:	Pentium 90, MS-DOS, четырехскоростной CD-дисковод



Нечасто в последнее время увидишь на экране монитора качественную пошаговую стратегию. Всё больше выходят стратегии в реальном времени. (Одним из редких исключений стала третья часть «Warlords» – да и то благодаря тому, что ее создатель, компания «SSG», практически всю жизнь работала в жанре «turn-base».) Но недавно на рынок подобных игр решила вступить польская команда «Longsoft», в скором будущем обещающая выпустить игру «Clash».

Сюжет таков. Всё было в королевстве хорошо, так нет – случилась там то ли революция, то ли гражданская война (нам, в принципе, без разницы). Пользуясь полнейшей неразберихой, власть захватили новые олигархи и принялись измываться над народом. А народ сколотил по-быстрому банды и отправился в лес партизанить. Играющему предложено возглавить одну из банд. Цель вполне благородная: нагрести побольше денег, убить побольше врагов, захватить побольше чужих замков.



На старте в нашем распоряжении, как правило, имеется «город» – пространство, отгороженное высокими стенками, внутри которого вы можете отстраивать свое хозяйство. Располагая наличностью, можно возвести бараки, школы, кузницы, мастерские, больницы, фермы и другие полезные постройки. Назначение у них вполне традиционное. Оригинальным кажется лишь назначение «суда»: здесь несчастные, угодившие в лапы «правосудия» подвергаются самым натуральным пыткам или просто по́ходя укорачиваются на голову.

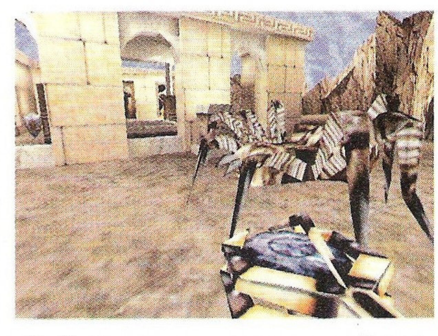
Все постройки, как нетрудно догадаться, стоят денег, а некоторые – немалых. Монета поступает к вам двумя способами. Во-первых, это налоги с вольных огородников, доярок, плотников и прочих каменщиков. Нужно лишь назвать ставку поборов в пользу «государства», да стараться не посылать фермеров в разведку, на штурм вражеских замков и на сражение с кавалерийскими полками: чем больше живых фермеров, работающих по специальности, тем больше в казне денег. Во-вторых, можно искать клады. В игре предусмотрен «строитель», способный сооружать замки, дороги, мосты, а также рыть землю в поисках клада. На карте места предполагаемых кладов обозначены валяющейся на грунте лопатой.

Повезет – найдете золотишко и отправите его в замок. Но по умолчанию драгметалл транспортируется без конвоя, поэтому любой прохожий может прибрать его к рукам. Так что лучше снарядить охрану.

Остается добавить, что графическое исполнение игры оставляет очень хорошее впечатление. В основном – за счет качественно прорисованных текстур, аккуратно сделанных строений и неплохой анимации боевых единиц. Большинство важных действий сопровождается интересными трехмерными роликами. Неплохо звучат реплики колоритных персонажей.

Daikatana

Разработчик	Ion Storm
Издатель	Eidos Interactive
Выход	март 1998 г.
Жанр	«3D-action»
Системные требования:	Windows 95, Pentium, RAM 16 Мб



«Daikatana» – едва ли не самый ожидаемый «3D-action» ближайшего полугодия. Повышенный интерес к игре обусловлен в первую очередь именем его создателя Джона Ромеро. Уж от него-то фанаты трехмерных боевиков вправе ожидать чего-нибудь убойного.

Сюжет таков. В Японии ученые нашли самурайский меч «Daikatana», который служит еще и волшебной палочкой: с его помощью можно запросто перемещаться во времени. Главного ученого-копателя прирезал его же помощник и, вероломно завладев



реликвией, переместился в прошлое, где присвоил себе изобретение лекарства от СПИДа. Это позволило гаду отгрохать себе особнячки, нанять охрану и т. п.

В компании дочурки убитого ученого вам предстоит восстановить справедливость. Немного повоевав, вы обретете еще одного союзника – негра по имени Superfly Johnson. В итоге можно рассчитывать не только на собственные силы, но и на помощь двух управляемых компьютером соратников.

Пройдя игру за себя самого, можно затем приступить к уничтожению врага от лица любого из двух партнеров, что сулит вам новые сюжетные повороты.

Игра состоит из четырех больших эпизодов, разбитых на несколько уровней. Поскольку волшебный японский меч позволяет свободно бороздить время, вы побываете и в каменном веке, и в далеком будущем; интерьеры в эпизодах совершенно разные. Оружие (30 видов) можно перетаскивать из одного эпизода в другой.

Противостоять вам будут монстры более чем 60 разновидностей.

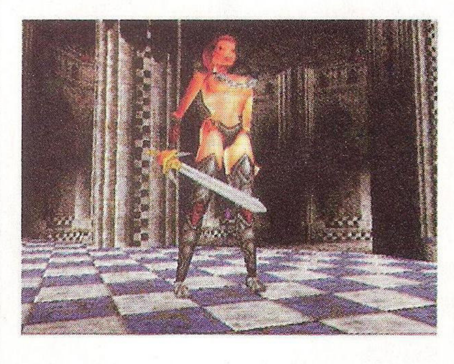
Планируется сетевая поддержка для 16 игроков.

В игре предусмотрен подсчет очков, напоминающих «experience points» большинства RPG: герой характеризуется рядом параметров, значение которых может увеличиваться по мере приобретения боевого и иного опыта.



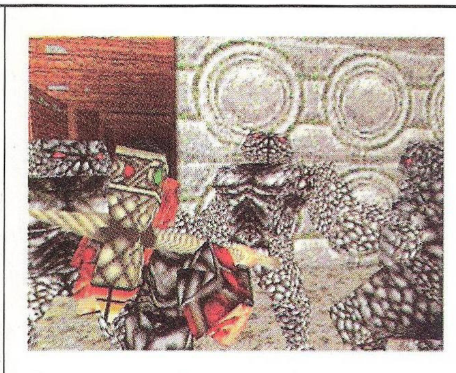
Deathtrap Dungeon

Издатель Eidos Interactive
Выход январь 1998 г.
Жанр трехмерная аркада
Системные требования:
DOS, Pentium 90, RAM 16 Мб



Эта игра – попытка компании Eidos заработать немного (или как повезет) денег на пока еще не загнувшемся жанре (даже ожившем благодаря «Tomb Raider»'у). Подтолкнуло авторов, видимо, катастрофическое снижение темпов продаж самого «Tomb Raider»'а. Вот они и решили слепить «Deathtrap Dungeon» – «action» с элементами магии и RPG.

Игра не сильно отличается от множества подобных творений: вид на битвы от третьего лица, более или менее трехмерные монстры, мрачноватые подземелья... Герой может быть как мужского, так и женского пола. Определившись с собственным полом, вы попадете в фэнтези-мир, основанный на популярном на Западе опусе Яна Ливингстона (Ian Livingston) об извечной борьбе добра со злом. Борьба эта, как известно, изрядно надоела и *игроманам*, и любителям американских кинофильмов, но... бороться-то, кроме как со злом, больше не с чем. В «Deathtrap Dungeon» зло представляют орки, драконы, зомби, пауки – всего более пятидесяти разновидностей отвратительных тварей, обладающих, по уверению авторов игры, безграничным интеллектом. Интеллектом, по их словам, обладает и камера, вы-



бирающая наиболее удачную на данный момент перспективу (подобное наблюдалось и в игре «Ecstatica 2», но ни к чему хорошему это не привело).

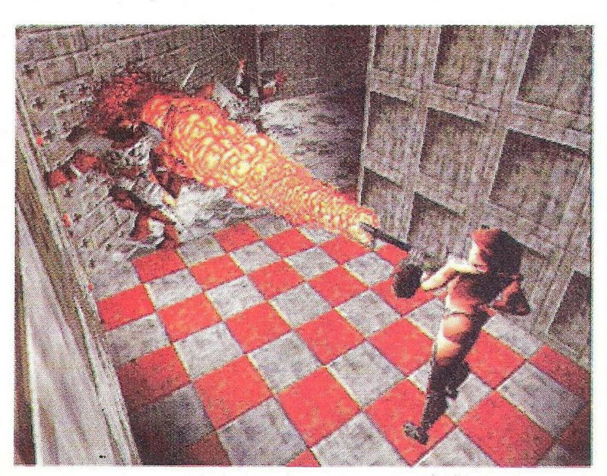
Искоренять зло предстоит при помощи разнообразнейшего оружия. Наравне с луком попадаются, например, и бомбы. Видов оружия достаточно, неплохо продуман баланс вооружения в режиме «multiplayer», на который



весьма рассчитывают создатели игры, предусмотревшие связь по модему, нуль-модему, сети.

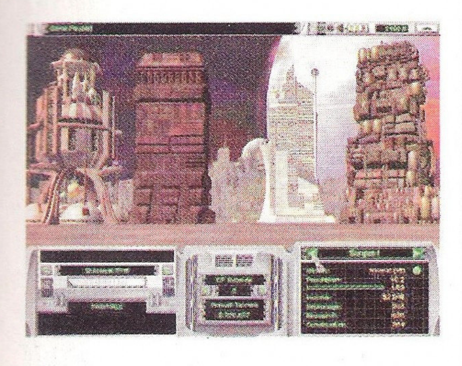
Невеселое исполнение уровней заставляет вспомнить «Quake». Тоже самое можно сказать и про большинство монстров. Некоторых издали и не отличишь от «кваковских».

В игре встречаются всевозможные ловушки, скрытые проходы и прочие приятные мелочи. Уровней насчитывается чуть больше полутора десятков, причем есть еще деление на подуровни.



Pax Imperia 2

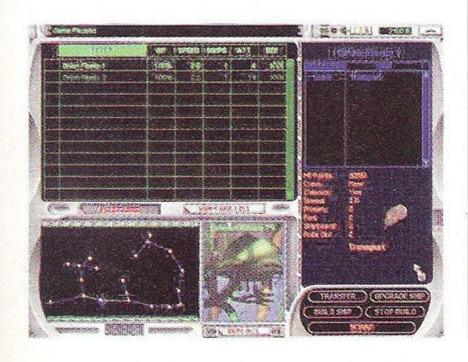
Разработчик THQ Inc.
Издатель THQ Inc.
Выход ноябрь 1997 г.
Жанр Space Strategy
Системные требования:
Windows 95,
486 DX4,
RAM 16 Мб



Год 1997-й богат на космические стратегии. Взять хотя бы «Emperor of the Fading Suns» от «Holistic Design», «Imperium Galactica» и «Star Command» от «GT Interactive», «Fallen Heaven» от «Interactive Magic», «Star General» от «SSI», не говоря уж о давно вышедших двух «Master of Orion». Еще к выходу готовится «Starcraft», грозящая задвинуть далеко-далеко всех и вся.

На этом фоне грядет премьера (для PC) еще одной звездной стратегии – давно известной обладателям компьютеров MACINTOSH игры «Pax Imperia», по праву считающейся самой реалистичной из существующих стратегий на космическую тему. О начале работ по созданию PC-версии было заявлено два года назад, но выход релиза или хотя бы демо-версии постоянно откладывался (одна из причин – смена разработчика). Однако теперь до официального выхода осталось совсем немного.

В «Pax Imperia» *игроман* столкнется с давно уже знакомыми проблемами колонизации планет с целью превращения их в промышленный придаток собственной империи. Вся беда в том, что помимо вас тем же самым заняты представители иных миров, всеми силами старающиеся, как не трудно догадаться, помешать вам.



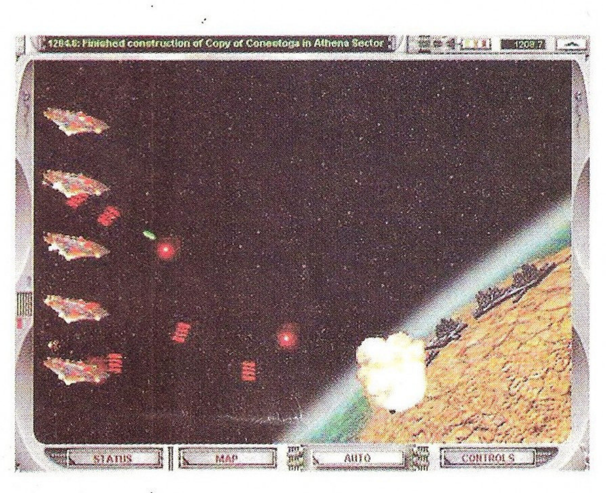
В игре насчитывается шестнадцать рас плюс возможность сгенерировать свою расу. Размеры галактики, в которой вам предстоит осваиваться, впечатляют: восемьдесят звездных систем по десять планет в каждой. На каждой из восьми сотен планет можно возвести форпост, основать мануфактуру – и, глядишь, прибрать планету к рукам. А ежели население планеты заартачится, можно уговорить его либо дипломатией, либо парой крейсеров с эскадрильей бомбардировщиков (подобный подход к колонизации хорошо знаком по игре «Master of Orion»).



Еще одно сходство с «Master of Orion» – научные исследования. В «Pax Imperia» можно сделать сотни открытий. Имеется возможность конструировать собственные корабли: заданы лишь контуры, а «начинкой» придется заняться вам.

А коренное отличие от «Master of Orion» – бои в реальном времени. PC-версия вообще, в отличие от MAC-овской версии, полностью развивается в реальном времени. Это нетривиальное решение: *игроманы* привыкли действовать в космических стратегиях не спеша.

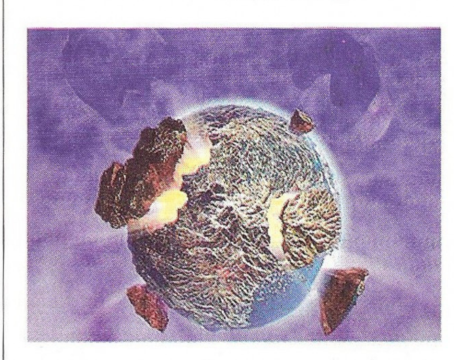
Как бы то ни было, «Pax Imperia» (хоть в реальном, хоть в нереальном времени) – событие, сравнимое с появлением «Dune 2». Вторая «Dune» дала *игроманам* полноценный жанр стратегии в реальном времени. Не исключено, что, благодаря «Pax Imperia», они в скором времени получат полноценную *космическую* стратегию в реальном времени.



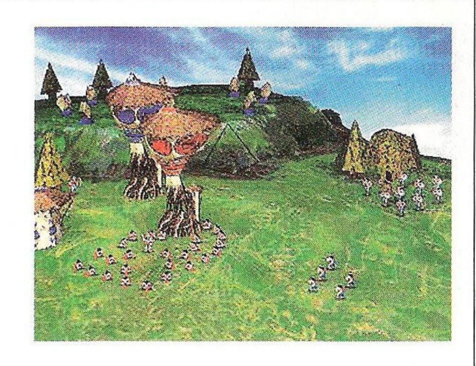
Помимо сверхнизких на сегодняшний день системных требований «Pax Imperia» может похвастаться еще и наличием отменного режима «multiplayer»: поддерживается игра по модему, а также возможно одновременное участие в побоище до 16 человек через «Интернет» или «LAN».

Populous: the Third Coming

Разработчик Bullfrog
Издатель Electronic Arts
Выход февраль 1998 г.
Жанр Стратегия в реальном времени
Системные требования:
DOS, Pentium 60,
RAM 16 Мб



«Bullfrog» остается верна себе. Компанию во все времена отличали оригинальность и склонность к невероятному смешению жанров. Примеров тому масса: «Dungeon Keeper», «Magic Carpet», дилогия «Syndicate», «Theme Hospital» и, конечно же, небезызвестный «Populous». Что же говорить о необычайном чутье



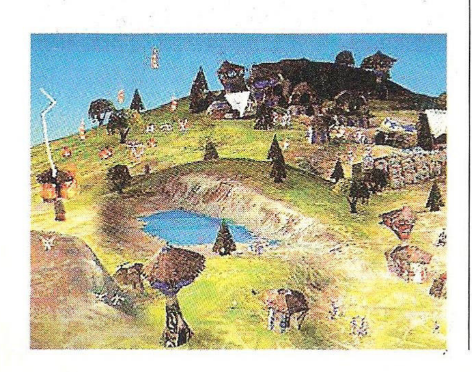
«Bullfrog» на все новое и необычное теперь, когда изданием всей ее продукции заведует такой монстр, как «Electronic Arts».

Итак, случилось «третье пришествие» «Populous»'а. История игры «Populous» уходит корнями в те незапамятные времена, когда парк компьютеров в России на 99 процентов состоял из IBM XT. Тот игроман был неприхотлив: что ему перепишут на пятидюймовую дискету, в то и играет. Именно тогда началось повальное увлечение «Populous» – игрой в Господа Бога.

Теперь игроман стал разборчивее (у него доступ в «Интернет», сдвоенные Pentium-Pro, 24-скоростные CD-ROM), но интерес к «божественному» жанру он не утратил. Этим-то и воспользовалась «Bullfrog» с «EA», выпустив очередную версию тренажера «сам себе Бог».

Многоопытные разработчики всеми доступными им способами постарались облегчить вашу миссию. Помогать вам будет некая жрица, которую почему-то слушаются отсталые туземцы, ваше же влияние на жрицу – безгранично. Попавшие под ваше «обаяние» дикари с удовольствием построят всё, что у них попросят, постигнут азы военного искусства и сложат за вас свои никчемные головы в битве. Главное, чтобы головы не лишилась та самая жрица: без нее общение с туземцами затруднительно.

Постройки в игре довольно типичны. Как и во всех стратегиях в реальном времени, это дома для дикарей, храмы для служителей культа, корабельные доки и прочее. Попадаются, правда, и необычные сооружения вроде «Drum Tower» – башни, исполняющей народные мотивы, очаровывающие туземцев.



Помимо военных действий, в третьей части «Populous» вовсю применяют всевозможные заклятия-проклятия: разрушительные (типа вызова пожаров, извержений вулканов, ударов молний и землетрясений) и созидательные (повороты рек вспять, выравнивания гор, освоения целины).

Благодаря неплохому графическому «engine» (ядро программы, осуществляющее необходимые расчеты), в «Populous» можно поворачивать отстроенный мир любой стороной, а также масштабировать его, что весьма полезно ввиду очень тщательной проработки всех текстур, будь то снег, травка или речка. Поддерживаются все наиболее популярные разрешения экрана от 320x240 до 1.280x1.024 для наиболее мажорных пользователей.

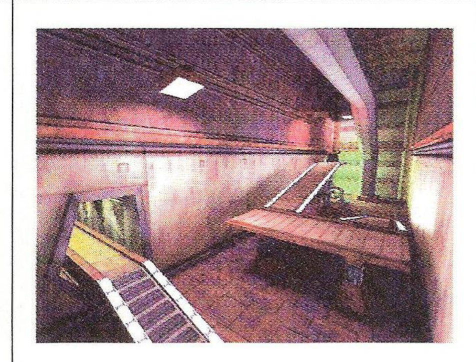
Предусмотрена поддержка модемной и сетевой (до четырех человек) игры.

Talon Brave: Prey

Разработчик	3D Realms
Издатель	GT Interactive
Выход	осень 1998 г.
Жанр	«3D-action»
Системные требования:	Windows 95, Pentium, 3D-акселератор

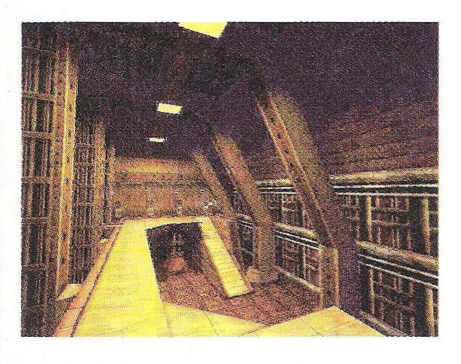
Довольно известная компания «3D Realms» уже более года занимается созданием нового трехмерного боевика «Prey», выгодно отличающегося от остальных представителей данного жанра полноценным сюжетом. Впрочем, сюжет, как обычно, сводится к тому, что всех надо убить.

Дата окончательного выхода игры в свет постоянно откладывается, но, по некоторым данным, его следует ожидать не раньше начала 1998 г. Видимо, разработчики



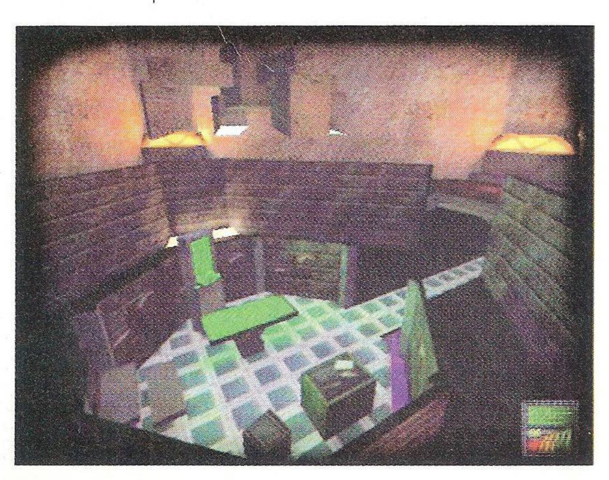
хотят подождать, пока большинство потенциальных покупателей не обзаведется необходимым для игры трехмерным акселератором.

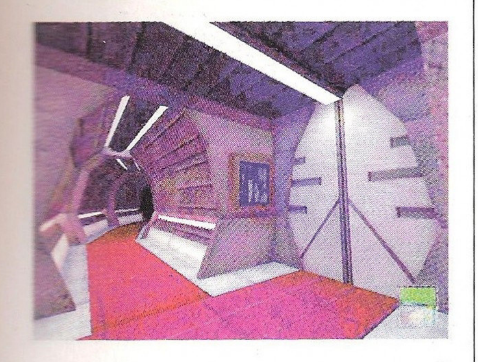
Главный герой – индеец по имени Talon Brave – волею судеб попадает в



гости к неким существам явно неземного происхождения. Суть в следующем: либо он убивает их, и все будет хорошо – либо они убивают его, заявляются к нам на Землю, и будет уже не так хорошо, как прежде.

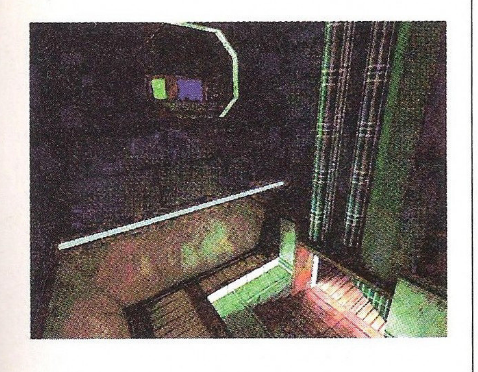
Но отличие от банальных «стрелялок» не качественное, а количественное: истреблять предстоит не орды фланирующих по уровням монстров, а гораздо меньше – по два-три, максимум – четыре монстра на каждом уровне. Однако немногочисленные ваши противники наделены нехилым интеллектом, а также меткостью, ловкостью и выносливостью. К каждому монстру необходим свой под-





ход, никто из них грудью на «BFG 9.000» не полезет. В итоге битва идет практически один на один, интеллект противника (по крайней мере, так утверждают создатели игры) довольно высок, вдобавок к этому – отличный выбор вооружения. То есть игроман получает игровую ситуацию, максимально приближенную к схеме «человек против человека».

Интересна архитектура уровней. Похоже, в «3D Realms» образовалось тайное общество поклонников теории Лобачевского. «Примитивная» Евклидова геометрия их явно не устраивает. Если раньше (скажем, в игре «Quake») вы видели перед собой комнату и знали примерно, сколько в ней стен, то теперь ни в чем до конца уверенным быть не разрешается. Сколько там внутри стен и есть ли они там вообще – неведомо.

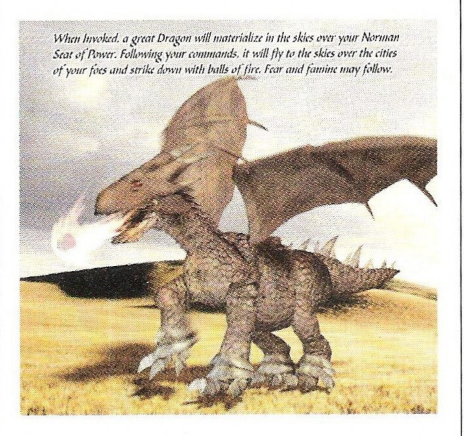


Вопреки жанровым традициям, создатели «Prey» комплектуют игру редактором под названием «Preditor», с помощью которого она и создавалась. Пользователь получает в свое распоряжение серьезный продукт совершенствования игры.

Режим «multiplayer» дает возможность сыграть в режимах «deathmatch», «cooperative» и «team» посредством модема, нуль-модема и любой сети, для чего в игру внедрена технология «клиент-сервер».

Seven Kingdoms

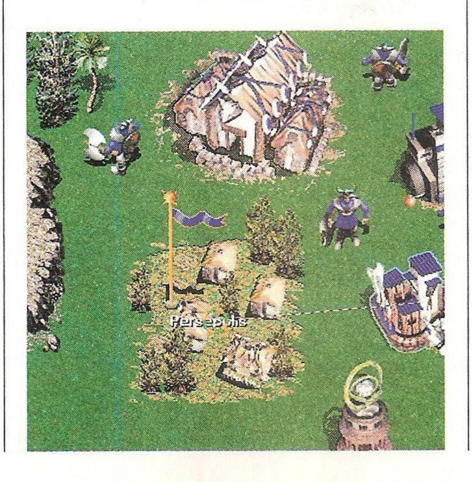
Разработчик	Enlight Software
Издатель	Interactive Magic
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	стратегия в реальном времени
Системные требования:	Windows 95, Pentium, RAM 16 Мб

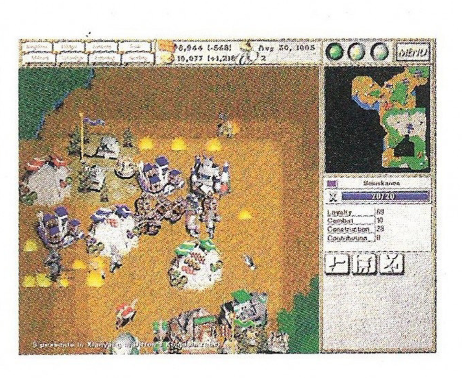


Похоже, все, кто умел делать стратегии в реальном времени, уже изобразили свои версии. Дело дошло до того, что созданием подобных игр занялся Trevor Chan, в недалеком прошлом лидер абсолютно не-реально-временного проекта «Capitalism» (едва ли не лучший экономический симулятор из всех существовавших).

Игра одновременно смахивает на «Settlers», «War Craft», «Age of Empires» и «Civilization»; временами встречаются и элементы некоторых других популярных игр.

Семь кланов-королевств ведут борьбу за... за что – не столь важно. Вам предложено возглавить один из кланов. Остальные сделаются вашими соперниками. Первейшей вашей заботой будет пополнение своей группировки живой





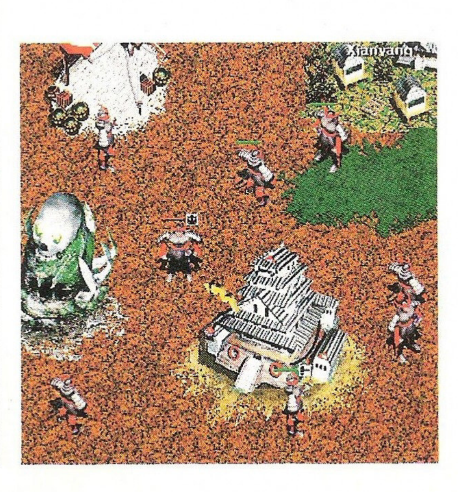
силой, имеющей «астральный контакт» с божествами, от которых можно узнать заклинания и древние предания.

Следующая ваша задача – внедрение шпиона в ряды вражеского клана. Если шпион удачлив, у него появляется шанс подниматься по служебной лестнице во вражеском королевстве. А чем высокопоставленней ваш шпион, тем больше гадостей он сможет наделать врагу. Интересный момент – перевербовка шпиона: ваш собственный лазутчик тихо-мирно вернется домой и начнет у вас под носом шпионить в пользу другого государства. Всё как в жизни, контрразведка переплелась с разведкой – не разберешь, где кончается первая и начинается вторая.

В остальном игра практически ничем не отличается от большинства стратегий в реальном времени: строительство всевозможных сооружений, разучивание заклинаний, войны вперемежку с торговлей...

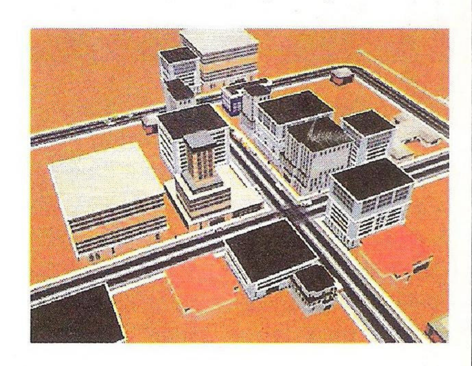
Графическое исполнение игры достаточно качественно, на первый взгляд оно ничем не уступает, скажем, второй части «Warcraft». Любопытно, что во время игры происходит смена времен года, может идти дождь (преимущественно весной) или падать снег (обычно зимой).

Обещана обширная модемная и сетевая («Интернет» и «LAN») поддержка.



Sim City 3000

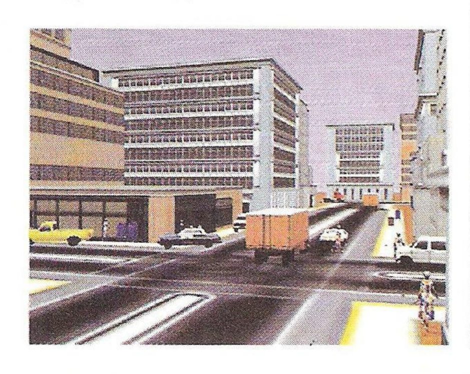
Разработчик Maxis
Издатель Electronic Arts
Выход 1-й квартал 1998 г.
Жанр экономический симулятор



Бессмертная серия экономических симуляторов от компании «Maxis» пополнится еще одной, третьей игрой «Sim City». Создание очередной версии, видимо, происходило под девизом «Больше реализма!» Судите сами: построенный город теперь можно осмотреть со всех сторон, появилась даже возможность спуститься на улицы города, пройтись по ним и при желании поговорить с жителями, выясняя их проблемы и выслушивая пожелания. Управление мегаполисом будет осуществляться на множестве уровней: от глобального, знакомого по предыдущим частям игры, до локальных (начиная изменением цен на бензин и заканчивая развешиванием табличек с номерами домов).

В «Sim City 3000» добавлено множество новых построек: закусочные, бензоколонки, фермы и т. п. Все строения, равно как и остальные объекты, выполнены в превосходной фотореалистичной графике, что выводит серию «Sim City» на качественно новый уровень.

Ассистировать в решении градостроительных задач призваны помощники, управляемые компьютером. Это высвобождает время на решение проблем, наиболее важных или интересных для игромана.



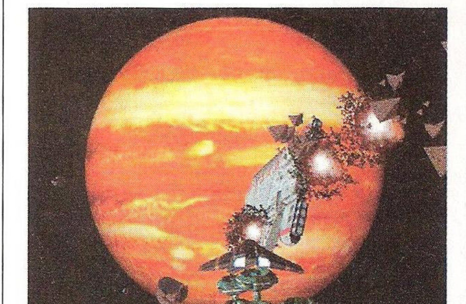


Достоверную имитацию жизни мегаполиса венчают великолепные звуковые эффекты.

В силу специфики игры, «Sim City 3000» лишена режима «multiplayer». Зато разработчиками обещано огромное количество встроенных сценариев (что было характерно и для предыдущих частей). После выхода игры планируется выпускать диски «add-on», содержащие новые сценарии, новые здания, постройки и даже новые стихийные бедствия.

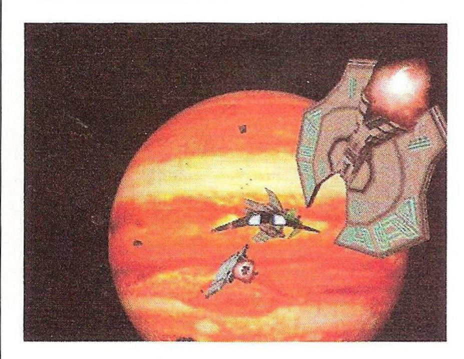
The 10th Planet:
Terror from beyond Pluto

Разработчик Bethesda Softworks
Издатель Bethesda Softworks
Выход 1-й квартал 1998 г.
Жанр стратегия
Системные требования: DOS, Pentium, RAM 16 Мб



Что и говорить, не дает покоя геймейкерам космическая тематика.

Сюжет игры «the 10th Planet» банален до безобразия: во-первых, человечество развивалось-развивалось, запускало спутники, Белок-Стрелок, потом Гагариных, а потом и вовсе зачастило в открытый космос семьями – на пикники. Во-вторых, человечество решило подзаработать на космосе и принялось спешно делить пространство (Марс – налево, Венеру – направо), сооружая форпосты. Но просто застолбить землицу – мало. Нужно побольше добра выкачать из почти даром доставшейся планеты, втыкая в иноземный грунт буровые установки и всякие другие полезные штуки...

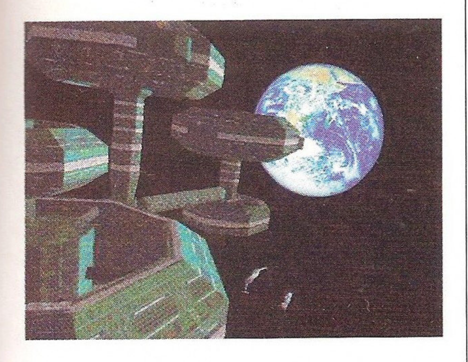


За всем этим беззаконием спокойно наблюдала одна цивилизация, уютно устроившись где-то на периферии нашей Солнечной системы – на десятой планете (о чем и речь в названии игры). Когда все приличия загребущими землянами были окончательно задвинуты, любящие справедливость братья по разуму решили вмешаться. Начали с Плутона, от которого после налета их космической армады остались, во-первых, сам Плутон, а во-вторых, главный герой игры, вовремя оттуда «сделавший ноги».

Уцелевший главный герой прилетел на Землю и доложил куда следует. Тогда его назначили самым главным по этим делам и теперь перед ним (и вами) стоит задача: очистить родную Солнечную систему от непонятных гуманоидов прежде, чем они очистят не менее родную им систему от нас. Как всегда, приходится отдуваться за все человечество.

Но тридцать три раза ошибется тот, кто подумает, что все действия в игре будут ограничены пилотированием ка-





кой-нибудь межпланетной жестянки. Не без этого, конечно; но помимо того вас поджидает полноценная стратегия почти в реальном времени: есть возможность строить корабли и двигать вперед научную мысль.

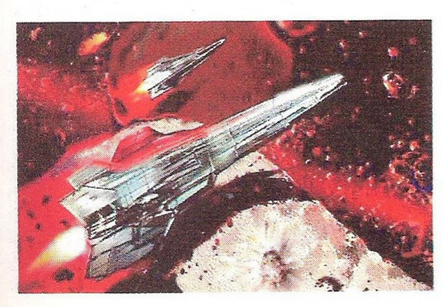
В игре использован слегка переработанный «engine» от «SkyNet» (вторая часть «Terminator: Future Shock»), имеется режим «multiplayer», а также поддержка Pentium Pro и трехмерных акселераторов.

Wing Commander: Prophecy

Разработчик	Origin Systems
Издатель	Electronic Arts
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	трехмернос космическое сражение

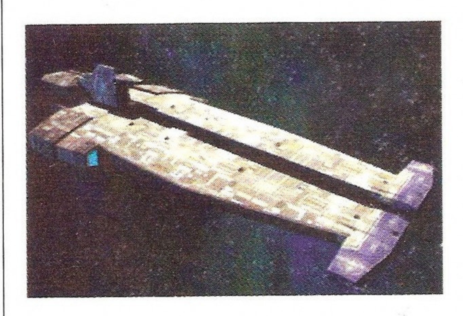


Четырех игр серии «Wing Commander» фирме «Origin» показалось мало. И вот выходит «Wing Commander: Prophecy». Самое смешное: разработчики причисляют к достоинствам своей очередной





поделки то, что в игре другой сюжет, что у персонажей другие характеры, что встретиться им предстоит с новыми врагами и что использован новый игровой «engine». Н-да, было бы интересно за 80 долл. получить «новую» игру со старым сюжетом, теми же самыми персонажами, давно истребленными врагами и движком 85-го года.



Ну да ладно, рассказать об игре всё-таки нужно. Конфедерация живет себе спокойно, с килратами (Kilrathi) разобрались с грехом пополам, в Мирах Приграничных все по струнке ходят – тихо кругом и хорошо. Но было бы хорошо – не было б игры. И «Origin» сочинила новых врагов. (Кстати, хороший способ придумывания сюжета для многосерийных игр – каждый раз обзывать врага по-новому). Враги, само собой, злее и подлее прежних, оружие их вам и не снилось, а корабли у них... сказка.

По части технических новинок «Origin» не схалтурила. В пятом выпуске сериала применен качественно новый «engine», позволяющий просчитывать свет и тени в реальном времени и нагруженный вдобавок всяческими спецэффектами.

Помимо стандартного режима «multiplayer», в «Prophecy» можно будет увидеть массу «живого» видео. Поддерживаются трехмерные акселераторы.

Сергей Аляев

Материалы предоставлены клубом «Game Galaxy»

Новости

«Докой» подписано лицензионное соглашение с компанией «Media Publishing» о вторичном переиздании продуктов «Lingua Match Pro» и «Математическая Школа», которые будут выпущены в упаковке «jewel box».

Уже завершена локализация интерактивной сказки для детей от компании «Ubi Soft» под названием «Таюта и бог льда». В январе диск должен появится в продаже, а пока на студии «Ubi Soft» готовят мастер-диск.

***

В ближайшие планы компании «Soft Club» входит развитие проекта частичных локализаций. В частности, объявлено о двух новых проектах. Один из них – подарочный вариант «Red Allert Commemorative Edition». В набор помимо самого диска с игрой войдут футболка, видео-CD, а также аудио-CD.

Также обсуждается возможность частичной локализации космического имитатора «Wing Commander: Prophecy», описываемого в этом номере «Игромании».

***

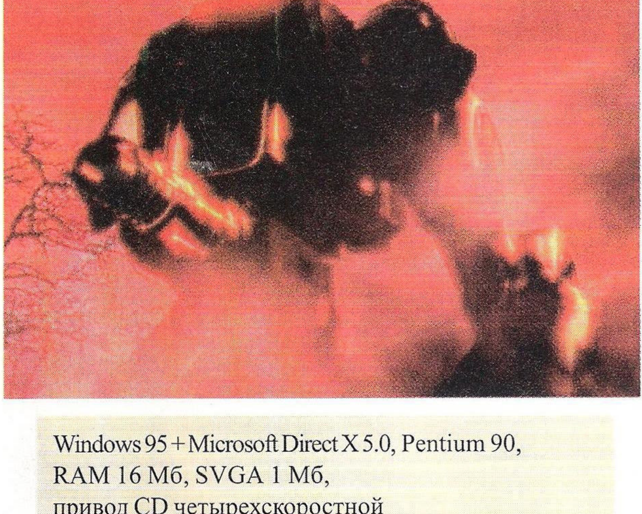
Компанией «Дока» фактически закончено бета-тестирование проекта «Третий Рим: Борьба за престол». Игра может появится на прилавках уже в начале дскабря. Также в начале декабря в продаже появится локализованная «Докой» игра «На сопках Маньчжурии».

***

Компании «SBG» и «Бука» продолжают работу над проектом «Петька и Василий Иванович спасают Галактику». Игра выйдет на трех дисках (а не на одном, как сообщалось ранее), и, возможно, это будет одна из немногих игрушек, запрещенная к продаже детям до 16 лет. Связано это в первую очередь не с обилием мультипликационной эротики, а с достаточно взрослым юмором, пронизывающим всю игру. Может, именно из-за этого некоторые источники полагают, что игра может получиться немного более пошлой, чем ожидалось.

(по сообщениям Информационного агенства «Galaxy Press»)

Dark Colony



Разработчик	Gametek
Издатель	SSI
Выход	сентябрь 1997
Жанр	стратегия в реальном времени
Рейтинг	★★

Кучи стратегических игр в реальном времени сыплются на головы любителей стратегий: «Dark Reign», «Red Alert», «War Inc.», «L.E.D. Wars», «7th Legion», «Conquest Earth»... Но игра «Dark Colony», как мы считаем, принципиально отличается от своих собратьев по жанру. К примеру, база в «Dark Colony» – не совокупность налепленных на карту построек, а компактное целое, сосредоточенное на небольшом участке карты, что облегчает оборону и создает игроману ***дополнительные удобства. В игре существуют такие понятия, как день и ночь. Днем должна использоваться одна тактика, ночью – другая.***

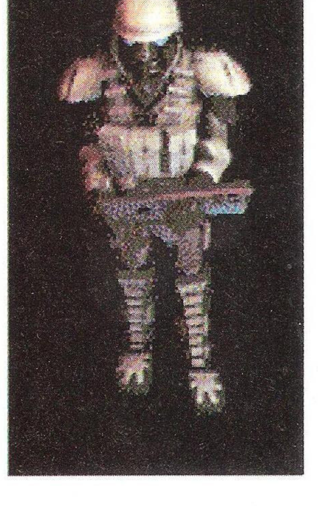
Windows 95 + Microsoft Direct X 5.0, Pentium 90, RAM 16 Мб, SVGA 1 Мб, привод CD четырехскоростной (рекомендуется шестискоростной), звуковая плата на 100 % совместимая с Windows 95



Войска землян

Пехотинец (Infantry)





Высота – 2 м.

Вес – 87 кг.

Основное оружие – пистолет-пульсатор Е. М.

Дополнительного оружия нет.

Броня – титано-полимерный сплав (уровень защиты – низкий).

Пехота – один из важнейших видов войск. Побеждает она не умением, а числом. Пехотинец со звездочкой над головой – это командир.

Главные недостатки пехоты – слабая броня, маленький радиус обзора, медленное передвижение.

Преимущество – способность подбивать летающие виды войск Серых – Ortu и Zisp.

Эксплойтер (Exploiter)

Высота – 1,8 м.

Вес – 1.100 кг.

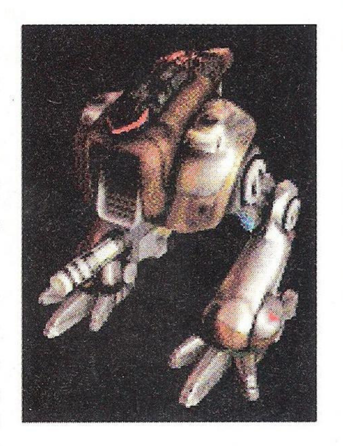
Оружия нет.

Броня – углепластик (уровень защиты – низкий).

Главная задача войск этого вида – добыть много-много энергии из шахт петра-7 (чтобы вы могли возводить строения и производить войска). Атака и оборона – не для эксплойтеров.

Еще эксплойтеры занимаются выкапыванием из марсианской породы артефактов.

Потрошитель (Reaper)



Высота – 3 м.

Вес – 800 кг.

Основное оружие – 25-миллиметровая автоматическая пушка.

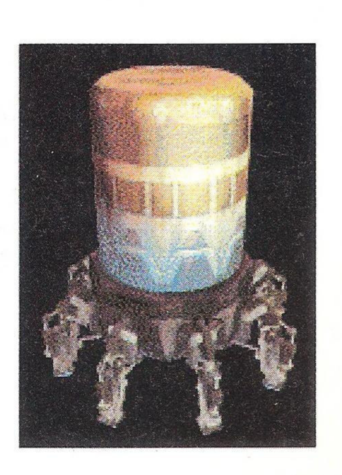
Дополнительного оружия нет.

Броня – титано-кевларовый композит (уровень защиты – средний).

Одно из главных преимуществ потрошителя – высокая скорость передвижения. Оружие и броня чуть лучше, чем у пехоты. Но зато он не может подбивать летающие виды войск противника.



Мина-часовой (Sentinel)



Высота – 1,4 м.

Вес – 227 кг.

Основное оружие – боеприпас объемного взрыва.

Дополнительное оружие – шрапнель.

Броня – сталь (уровень защиты – низкий).

Это что-то вроде мины с крошечным уровнем интеллекта (внешне она напоминает боч-

ку с ножками). Вы должны указать место размещения мины, а затем нажать ↓ на панели функций – мина самостоятельно закопается (на соответствующем месте будет мигать лампочка, незаметная для врагов). Вся соль в том, что эта мина может взрываться несколько раз (кажется, трижды).

Выгоднее всего ставить мину на мостах, через которые часто проходят вражеские силы. На каждый устанавливайте по шесть мин.

Ракетная установка «Пламя» (Firestorm)

Высота – 2 м.

Вес – 400 кг.

Основное оружие – зажигательные ракеты класса V.

Дополнительного оружия нет.

Броня – углеродистая сталь (уровень защиты – средний).

Ракетная установка рассчитана исключительно на оборону базы или эксплойтера. Она должна отбивать воздушные и наземные атаки врага.

Однако огневая мощь установки недостаточно сильна для того, чтобы с одного или хотя бы двух выстрелов уничтожить инопланетного вражеского солдата. Зато у нее большая дальность выстрела и хорошая скорость стрельбы.

Произведя установку, назначьте ей место, где она будет стоять, и нажмите ↓ на панели функций. Ракетная установка зафиксируется на этом месте навсегда (пока ее не уничтожат).

В начале миссии сразу произведите штук десять установок, а затем расставьте их вокруг своей базы.

Барражир (Barrager)

Высота – 4 м.

Вес – 400 кг.

Основное оружие – 40-миллиметровая мортира.

Дополнительного оружия нет.

Броня – закаленная сталь (уровень защиты – высокий).

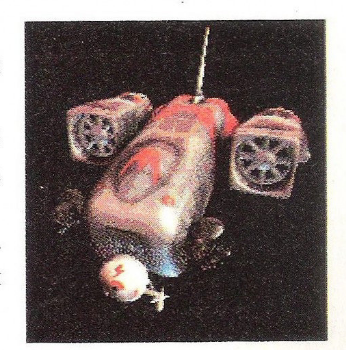
Мощная броня и приличная огневая мощь – вот и все преимущества этого вида войск. Барражир не может атаковать летающие боевые единицы, медленно передвигается, беззащитен в боях вплотную. Еще один недостаток – малая скорострельность.

Эти войска следует применять совместно с пехотой, сержантами и потрошителями при атаках на вражескую базу.

Оспрей IV (Osprey IV)

Высота – 1,04 м.

Вес – 800 кг.



Основное оружие – канистры с напалмом.

Дополнительного оружия нет.

Броня – углепластик (уровень защиты – низкий).

Главная функция – разведка. Скорость передвижения очень велика.

Хотя у оспрея и есть оружие, вы не сможете эффективно использовать эту боевую единицу против врагов. Ее подобьют даже юниты, не способные обстреливать воздушные цели.

Медик-Ремонтник (Medi-Craft)

Размах крыла – 2,4 м.

Вес – 920 кг.

Основное оборудование – аптечка.

Дополнительное оборудование – набор инструментов для ремонта.

Броня – молибден (уровень защиты – низкий).

Очень полезная штука (особенно в пятнадцатой миссии).

Этот вид техники легко использовать. Просто подведите медика к боевой машине, которую нужно починить, или к пехотинцу, которого необходимо вылечить. К примеру, если стоят десять потрошителей и пять из них ранены, то медик-ремонтник по очереди починит раненых.

Рекомендуется ставить по шесть-семь медиков рядом с укреплениями, засадами или около боевых единиц, охраняющих вашу базу.

Недостатки – очень слабая броня и отсутствие оружия.

Сержант (S.A.R.G.E.)

Высота – 2,5 м.

Вес – 500 кг.



Основное оружие – пистолет-пульсатор Е. М.

Дополнительное оружие – напалмовая граната.

Броня – хром (уровень защиты – средний).

Очень хороший вид кибернетической техники. Обладает высокой дальностью выстрела и броня неплохая.

У сержанта, в отличие от пехотинцев, два вида оружия. Напалм обладает большой разрушительной силой, им можно обстреливать воздушные цели.

Сержанты находят себе применение во многих областях военного ремесла: охраняют эксплойтеров (хватит двух-трех сержантов), уничтожают «добывалки» противника, атакуют его базы.

Условные обозначения на картах

Красная большая точка – ваша база.

Серая большая точка – база Серых (марсиане; ваши враги).

Синяя большая точка – база Стратуса (люди; сначала ваши союзники, потом враги).

Голубая большая точка – база Аэрогена (люди; ваши союзники).

Линия, состоящая из маленьких желтых точек – путь к предмету. Стрелка на этой линии – ваша цель.

Оранжевая точка средних размеров – шахта петра-7.

Dark Colony

Прохождение

Год 2137. Колонизация Марса сталкивается со значительными трудностями.

И тут очень кстати на планете обнаруживают петра-7 – замечательный источник энергии, который позволит превратить спящую планету в прекрасный мир.

Крупнейшие корпорации Земли создают на Марсе небольшие поселки, занятые добычей петра-7 из шахт. Поселения быстро растут, т. к. перенаселенность Земли обеспечивает большой приток рабочей силы на Марс.

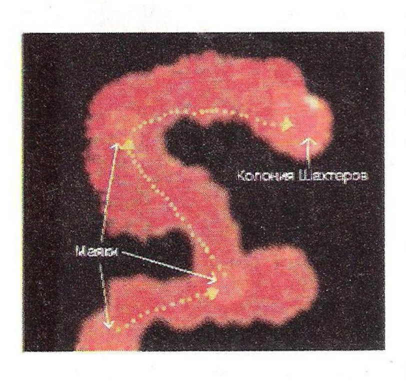
Но оказалось, что люди – не единственные разумные существа на Марсе. Начинается война. На карту поставлено спасение человечества.

Первая миссия. Высадка

Колония шахтеров атакована «чужими». Небольшую команду направляют разобраться, в чем дело.

Вы должны включить все навигационные маяки;обнаружить колонию шахтеров и обеспечить ее охрану; в частности – уберечь командира от ранений.

В начале миссии у вас – четыре пехотинца и командир. Вы должны обнаружить и включить два маяка (тот, от которого вы начали миссию, включать не надо: он уже включен).



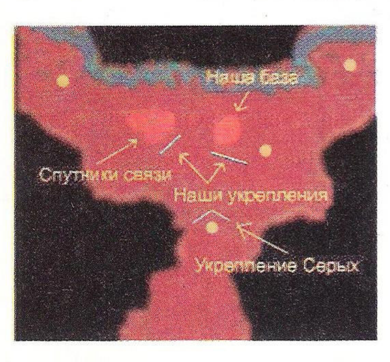
Как только вы включите какой-нибудь маяк, вам вышлют подмогу – четырех пехотинцев. Идите до конца вверх, а затем направо. Вы обнаружите здание колонии, обстреливаемое Серыми (Gray). Расстреляйте их до того, как они разрушат здание.

Вторая миссия. Лагерь «Альфа»

Необходимо начать разработку шахт на полях Сен в пустынях Марса. Там обнаружено много петра-7. Серые убили командира, поэтому придется ждать нового.

Вы должны обеспечить оборону комплексов спутниковой связи; уничтожить всех Серых на этой местности; защитить базу и дождаться нового командира.

Левее вашей базы расположены три комплекса спутниковой связи. У вас – пехотинцы и одна добывающая машина – эксплойтер. Направьте эксплойтер на шахту, добывающую петра-7 – это позволит вам заработать.



Шахта похожа на вулкан. Шахта желтого цвета – рабочая, черного цвета – нерабочая.

В этой миссии появится возможность строить



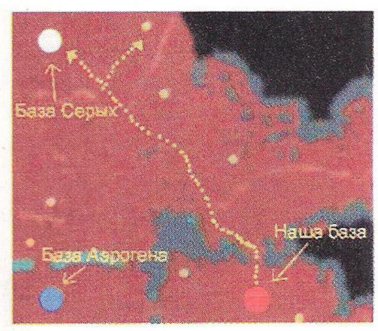
учебное подразделение, благодаря которому вы сможете на один балл повысить степень защищенности пехотинцев и мощность их оружия. После постройки учебного подразделения вы сможете создавать часовых, а также возвести фабрику роботов, на которой можно вырастить потрошителя.

Итак, в нижней части базы находится шахта петра-7. Около нее стоит отряд пехотинцев Серых. Расстреляйте их. По прошествии одного дня на вас нападет мощный военный отряд Серых. Уничтожив его, ждите, пока не появится новый командир (на второй день).

Третья миссия. Вторжение

Команда Аэрогена исследовала местность с залежами петра-7 близ Нью-Владивостока. Исследована также территория, ранее принадлежавшая «чужим». Хорошо бы договориться с «чужими».

Необходимо защитить базу Аэрогена и разрушить базу Серых.



У вас – база и несколько военных отрядов. Слева от вашей базы расположена база Аэрогена. База и военные отряды Аэрогена похожи на ваши, но светло-синего цвета.

В ходе этой миссии опять постройте учебное подразделение и фабрику роботов. Теперь вы сможете модернизировать не только пехоту, но и роботов (на балл увеличивая мощность их оружия и защиту).

Еще в этой миссии можно модернизировать фабрику роботов, что позволит вам выпустить ракетную установку «Пламя».

Накопите войск. Часть поменьше направьте на охрану базы Аэрогена, а остальных ведите вверх по мосту, затем немного левее, чуть-чуть вверх и левее середины. Там будет проем между скалами. Пройдите через него. На северо-западе находится база Серых, а на северо-востоке – установка Серых для обработки веществ из шахт. Первым делом уничтожьте машину Серых для добывания петра-7, а затем расстреляйте базу Серых.

Четвертая миссия. Атака на острове

Получено послание от корпорации Стратус. Вас просят найти командира, потерянного на острове Аллузион.

Итак, необходимо найти командира Стратусов и разрушить базу Серых.

Для начала нужно модернизировать учебное подразделение, затем построить фабрику роботов и тоже модернизировать его. Тогда у вас появится техника двух новых видов: оспрей и барражир. После того как вы все это произведете, можно будет модернизировать ракетную установку «Пламя» (повышение на балл мощности оружия и защи-

ты). Затем произведите вторую такую же модернизацию.



Левее от вас находится шахта. Направьте туда эксплойтер. Затем произведите еще один эксплойтер и направьте его на шахту петра-7, которая находится справа от вас (пока он не действует, но скоро начнет). Если вы исчерпаете запасы петра-7, воспользуйтесь еще одной шахтой (двумя островками левее). Там же находится командир Стратусов.

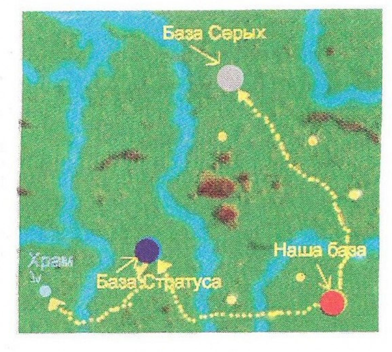
Далее начните создавать мощную армию (лучше использовать барражиры), чтобы атаковать базу Серых.

По левой стороне карты подберитесь к базе Серых. Для прохождения миссии уничтожьте запасы энергии и саму базу Серых.

Пятая миссия. Черный час

Ваш союзник, Стратус, окончательно разгромил Серых. Все базы уничтожены, и Марс может принять людей-переселенцев.

Вам нужно уничтожить базу Серых и уничтожить базу Стратуса.



Завершите постройку своей базы. Нужно достроить учебное подразделение, модернизировать его; построить фабрику роботов и также модернизировать ее.

Потом захватите две шахты петра-7 до того, как это сделают Серые. Одна шахта – левее, а другая – выше вашей базы. База Серых находится посредине карты.

Соберите большую армию и атакуйте базу Серых. После ее уничтожения ваш союзник Стратус превратится во врага и высадит довольно большой отряд около вашей базы.

База «Стратуса» находится в левом углу карты. Чтобы пробраться туда, вам нужно перейти реку по мостику, который расположен в верхней части экрана. Сразу после мостика будет еще одна шахта петра-7. Когда вы уничтожите базу, пройдите немного влево – там вы найдете храм с подземным ходом.

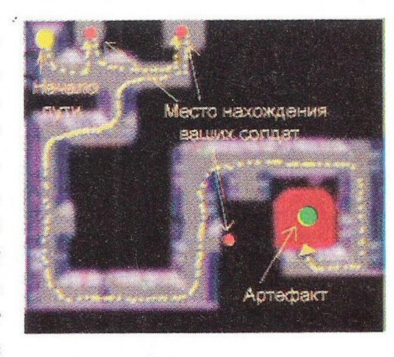
Шестая миссия. Античность

Серые захватили вашего героя и бросили в тюрьму строгого режима.

Необходимо убежать из темницы.

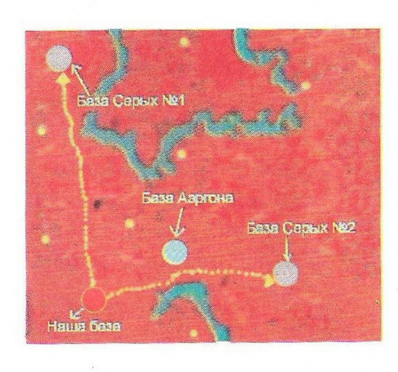
Расправившись с охранником, быстрей бегите во вторую камеру (справа от вашей). Убейте охранника и расстреляйте палачей, которые хотят казнить ваших солдат. Затем идите в четвертую камеру и продслайте тоже самое (в третью камеру можно не заходить).

Потом идите вниз, налево, вниз до конца, вправо, вверх. Справа, за загородкой, будут стоять ваши воины, прихватите их с собой. Затем идите вверх, вправо до конца, вниз, влево. Там вы найдете дверь. Войдите – и обнаружите артефакт. Если перебьют всех ваших солдат, пусть к артефакту подойдет командир, никого не трогая.



Седьмая миссия. Возмездие

Обнаруженные реликвии старины способны необыкновенно усилить ваше оружие. Теперь предстоит привести пехотинцев к горе Бешион. Оттуда вы получите тревожное сообщение с базы Аэрогена.



Необходимо вместе с Аэрогеном уничтожить две базы Серых.

На этой миссии появится постройка нового вида – исследовательская лаборатория. Исследования позволят вам произвести летающего медика-ремонтника.

Берите всю свою армию и идите вверх. Найдите мост и перейдите его. Чуть выше вы обнаружите место, где Серые добывают энергию. Уничтожьте это сооружение.

Создайте подкрепление и идите к первой базе Серых. Уничтожив базу «чужих», захватите две шахты: одну – внизу посредине карты на маленьком полуострове, другую – вверху на большом полуострове. Направьте туда два эксплойтера, выделив каждому по одному солдату-телохранителю, которые, когда эксплойтеры начнут добычу петра-7, защитят их от вражеских летающих аппаратов.

Не забывайте помогать вашему союзнику Аэрогену.

Создайте армию и идите в правый нижний угол (проход посредине карты) ко второй базе Серых. Она хорошо укреплена. Уничтожьте сначала пушки, потом «добывалки» (рядом с базой), потом саму базу.

Восьмая миссия. Фронт

Ваша база на болотах Браундбил подвергается постоянным атакам Серых. Необходимо вмешательство.

Цель – уничтожить две базы Серых.



Сначала побродите вокруг своей базы. Подойдите к технике Аэрогена (на двух его разрушенных базах) – и она станет вашей.

Не тратьте много времени на развитие промышленности,

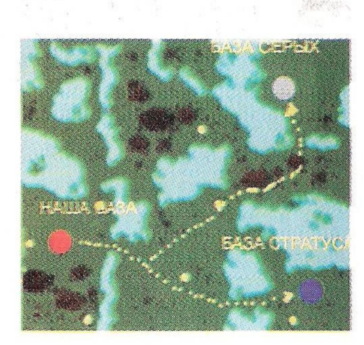
разработки и модернизации, а скорей занимайте шахты, даже если они находятся далеко.

Внизу, посредине экрана, есть мостик. Возьмите его под охрану, чтобы не прошли войска Серых.

Создайте мощную армию и начните наступление на одну из баз Серых. Лучше – на верхнюю (немного правее середины карты). Там сначала уничтожьте «добывалку» (на самом верху посредине карты), а затем саму базу.

После уничтожения первой базы переходите к следующей: идите в левый нижний угол, через мост.

Девятая миссия. Истребление



Похоже, что на ферме в лесу Сандаар Серые строят мощную базу. Вы должны засечь и уничтожить вход в компьютерную сеть вражеской базы.

Нужно уничтожить двенадцать «бридинг-подсов», уничтожить базу Стратуса и базу Серых.

Постройте три эксплойтера. Один направьте на шахту близ вашей базы, второй – на шахту внизу карты, третий – на шахту, что находится чуть ниже середины карты.

Затем создайте побольше войск и ведите их в правый нижний угол. Там находится база Стратуса. Уничтожьте ее.

Если не будет хватать петра-7, используйте шахты, расположенные на карте над вашей базой.

Чтобы уничтожить базу Серых, нужно сначала разгромить пункты добычи петра-7 вокруг базы.

«Бридинг-подсы» расположены в двух регионах карты: чуть ниже базы Серых и вверху посредине карты.

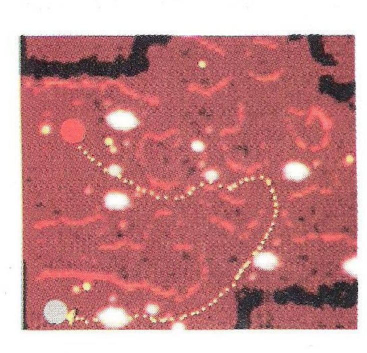
Десятая миссия. Тихая атака

Обнаружен секретный ход в подземелье, охраняемый базой Серых. А у вас проблемы: невозможен выпуск эксплойтеров. Придется воевать в меньшинстве.

Нужно уничтожить базу Серых.

Направьте самолеты к пунктам добычи петра-7, принадлежащим Серым. Один расположен рядом с базой, второй – левее вашей базы, третий – чуть выше середины карты.

Когда вы обнаружите пункты добычи, вам пришлют сержантов. Уничтожьте сержантами пушки врагов (Xeno-Wort), размещенные рядом с пунктами добычи (нужно действовать издали).



Вам пришлют десант эксплойтеров (он будет стоять около вашей базы) и сержантов. Ставьте свои эксплойтеры на место «добывалок» Серых, обеспечивая оборону отрядами сержантов. Построив исследовательскую лабораторию, вы сможете производить сержантов.

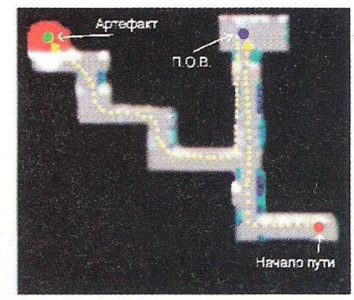
Сделав побольше сержантов, направьте их к базе Серых, расположенной в левом нижнем углу. Остерегайтесь десантов Серых: они могут уничтожить все ваши эксплойтеры.

Уничтожьте базу Серых – и миссия будет выполнена.

Одиннадцатая миссия. Приз

Обнаружен еще один вход в подземелье. Возможно, там обосновались Серые, удерживающие заложников. Найдите, где держат заложников и попробуйте спасти их. Также вы должны найти и обеспечить охрану палаты артефактов.

Итак, цели миссии – найти палату артефактов и отыскать заложников.



Идите налево. На развилке поверните направо. В конце пути – пленные.

Затем идите обратно (вниз). На первом перекрестке (посредине карты) поверните направо. После еще двух перекрестков будет комната с артефактом (пошлите туда любого юнита).

Двенадцатая миссия. Кровавый каньон

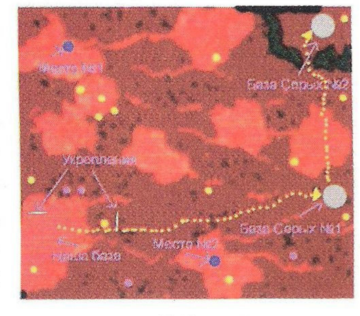
Серые уходят в Кровавый каньон. Лучшим оружием, которое можно применить в каньоне, яляется «Мактор» – артефакт, обнаруженный в подземелье. Вы должны установить компьютерную связь с невидимыми камерами в каньоне и следить за Консулами. Они не должны достичь своей базы.

Цели миссии – остановить Консулов и уничтожить две базы Серых.

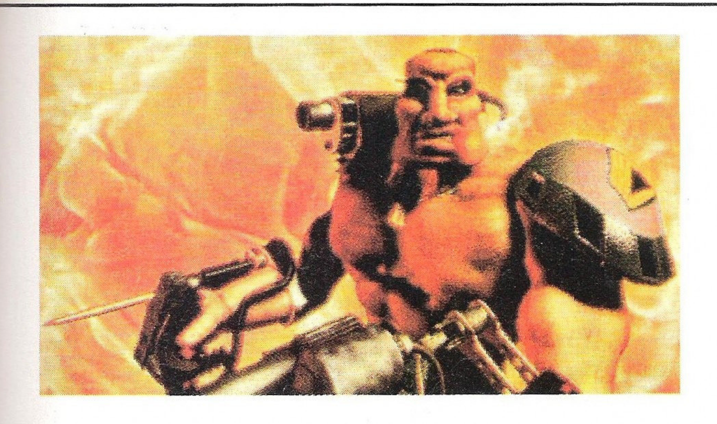
Отправьте трех солдат в левый верхний угол (первый пункт) и еще трех солдат во второе место, чтобы первые отряды Консулов не смогли пройти. Выставьте ракетные установки «Пламя» вокруг своей базы.

Затем направьте эксплойтеров на добычу петра-7. К каждому эксплойтеру приставляйте охрану из трех-четырех ракетных установок «Пламя», одного медика, одного барражира и пары сержантов. Одновременно вы обеспечите оборону для базы. Вскоре Серые высадят десант около вашей базы. Сначала – десять пехотинцев-инопланетян, потом – двадцать инопланетных пехотинцев, десять «си-демонов» (Sy Demon) и пять «атрилов» (Atril).

Не спеша соберите мощные отряды и произведите еще два-три эксплойтера. Когда увидите, что Серые создали свои добывающие установки (их будет видно в освещенных местах), постарайтесь уничтожить их.



Модернизируйте сержантов – тогда они смогут стрелять напалмом. Чтобы стрельнуть напалмом, дождитесь, когда круговой датчик над головой



сержанта зажжется полностью, нажмите на панели управления значок напалма, а потом выберите цель и нажмите на нее.

Когда у вас будет десять-пятнадцать сержантов, направьте их к базе противника посредине правого края карты (первая база Серых; она слабее второй).

Уничтожив первую базу, постарайтесь ликвидировать пункты добычи, размещенные Серыми рядом со второй базой. Создайте двадцать-тридцать сержантов и идите ко второй базе. Остановитесь, немного не доходя до моста, и дождитесь, когда отряд Серых подойдет к вашим укреплениям. Или же попытайтесь выманить Серых с базы.

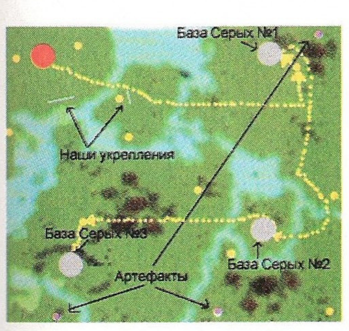
Сразу за мостом стоят пушки Серых («Xeno-wort»). Уничтожьте их сержантами с безопасного расстояния.

Далее слева будут Консулы, справа – база Серых. Сначала уничтожьте Консулов, а потом – вторую базу Серых.

Тринадцатая миссия. Последний фронт

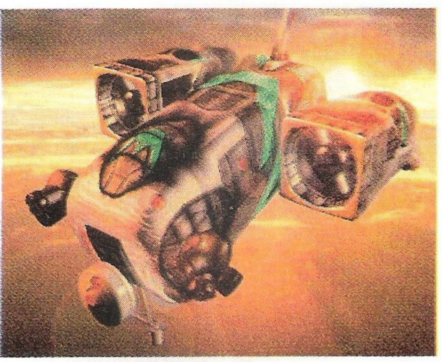
Единственный ваш шанс прибрать к рукам эту часть марсианской территории – атаковать немедленно и уничтожить все базы Серых (их три).

Итак, ваша задача – уничтожить три базы Серых.



Сначала займите четыре шахты. Первые две находятся рядом с базой, третья – правее, через мост. Поставьте около третьей шахты пять ракетных установок «Пламя», за ними пару барражиров и пару сержантов, а потом подведите медика. Это укрепление должно предотвращать проникновение вражеских войск на территорию вашей базы. Четвертая шахта находится ниже вашей базы (по левому краю карты). Создайте второе укрепление около моста (ниже вашей базы). Поставьте около моста пять ракетных установок «Пламя», за ними – пару барражиров, пару сержантов, а потом подведите медика (как и на первом укреплении).

Когда вы создадите отряд из 25 сержантов, ведите их к первой базе Серых по пути, отмеченному на карте. Обойдите базу с тыла, по дороге уничтожьте «добывалку» Серых, поставив на ее место вашего эксплойтера.



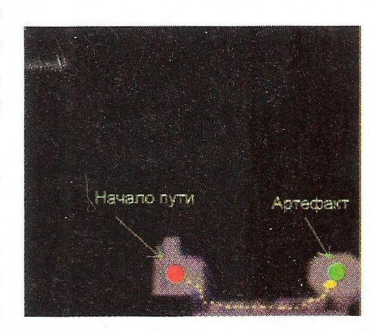


Соберите еще 30 сержантов и направьте их к первому отряду. Поставьте трех сержантов охранять эксплойтера, а других сержантов направьте вниз, ко второй базе Серых, по пути разрушая вражеские пункты добычи.

После уничтожения второй базы Серых вам должно хватить вашего отряда для уничтожения третьей базы.

Четырнадцатая миссия. Разведка

Разведка доносит, что в подземелье спрятано оружие безграничной силы. Неплохо бы отыскать этот артефакт.



Цель миссии – обнаружение артефакта.

В этой миссии есть секретный ход. Идите вправо, немного вниз, опять вправо и мимо прохода вверх. Там вы найдете дверь. За ней – мощный артефакт.

Пятнадцатая миссия. Последний час

Найденная «Эсгарда» – оружие Судного дня – поможет вам сокрушить последний бастион Серых на Марсе.

Необходимо уничтожить две базы Серых.

Вырастив трех медиков-ремонтников, объедините их с «Эсгардой» и летите в левый верхний угол, к первой базе Серых. Уничтожьте пункт добычи поблизости, а потом – и саму базу.

Вернитесь к вашей базе и перегородите «Эсгардой» первый проход между скалами. Произведите еще несколько медиков и поставьте их рядом с «Эсгардой». Это позволит вам эффективно отбивать атаки Серых.

Производите сержантов и три эксплойтера и захватите три шахты, которые раньше работали на Серых.

Произведите еще десять медиков и объедините их с другими медиками и «Эсгардой». На оставшиеся деньги производите сержантов. Ставьте их на место «Эсгарды», а «Эсгардой» с медиками уничтожьте вражеские силы за проходом (справа и слева).

Идите сначала ко второй базе. Разгром начинайте с уничтожения «добывалки».

То же самое проделайте с третьей базой Серых.

Павел Мизинов,
Александр Елизарьев

Dark Forces 2: Jedi Knight

Разработчик	Lucas Arts Entertainment Co.
Издатель	Lucas Arts Entertainment Co.
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	«3D-action»
Рейтинг	★★★★

Операционная среда – Windows 95 + DirectX 5 (имеется на первом диске с игрой).

Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166 и выше).

Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб).

Видеокарта – PCI-совместимая с 1 Мб памяти (рекомендуется аппаратный видеоускоритель типа 3Dfx).

Необходимый объем на жестком диске – 33...128 Мб + 20 Мб для временных файлов.

Привод CD-ROM – двухскоростной (рекомендуется восьмискоростной).

Игра занимает два CD.

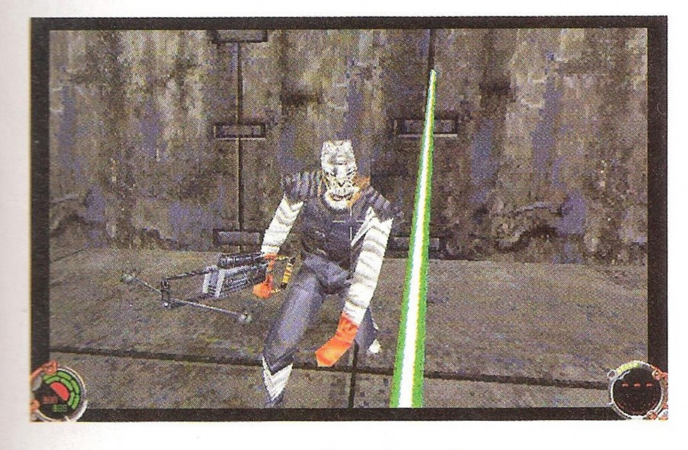
Через локальную сеть IPX или TCP/IP могут играть до 8 человек.

Через «Интернет» могут играть до 4 человек (при наличии у всех участников процессора не ниже Pentium 133 и при скорости связи не ниже 28.800 бит/с).

Установив связь по модему, можно играть вдвоем (при скорости связи не ниже 14.400 бит/с).

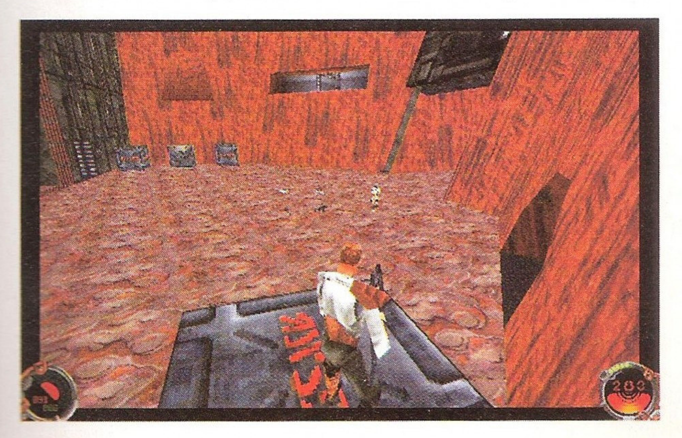
Вдвоем можно играть также через нуль-модем.

При составлении настоящего описания игра была пройдена на компьютере с процессором Pentium 120, оперативной памятью 16 Мб, звуковой платой S3 Virge 2 MB ESS Audiodrive.



О «Звездных войнах» Джорджа Лукаса слышали и знают вроде все. Но стоит копнуть вглубь темы – и в знаниях обнаруживаются существенные пробелы. Проясню некоторые туманные места.

Давным-давно в далекой-далекой галактике процветала Старая Республика, в состав которой входило множество цивилизаций – этакое, выражаясь современным политическим языком, «многонациональное федеративное государство», занимавшее всю галактику. Законодательная власть в Республике принадлежала Сенату, а исполнительную осуществляли «местное самоуправление» (правительства планет, входивших в состав Республики) и Джедай-Рыцари. Джедаем могло быть любое разумное существо. Единственное условие отбора – способность чувствовать Силу (the Force) и манипулировать ею. Сила – это вырабатываемая живыми организмами животного и растительного царств энергия, наделявшая тех, кто мог ею пользоваться, фантастическими способностями. Джедаи могли читать чужие мысли, залечивать раны, предсказывать будущее, передвигать усилием воли предметы любых размеров.



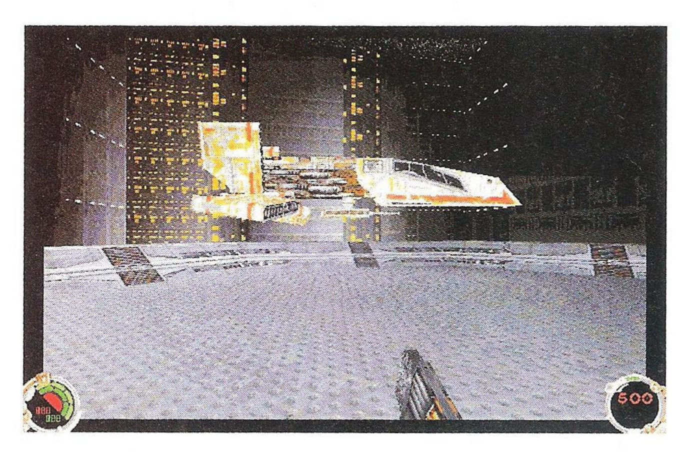
Естественно, обладание такими способностями таит массу искушений. Нашлись Джедаи (прозванные Темными), которые стали использовать Силу в своих корыстных целях. Между ними и честными (Светлыми) Джедаями всегда шла непримиримая борьба. Прежде носившая узкий характер, эта борьба стала великим бедствием с началом клоновых войн (Clone Wars). Дело в том, что появилась технология, позволившая выращивать в специальных Спаарти-цилиндрах («Spaarti cylinders») клонов – точные копии конкретного человека. Клоны повторяли не только физическое тело «оригинала», но также его память и навыки. Из одного солдата стало возможным наштамповать тысячи точно таких же. К чему это привело, догадаться нетрудно.

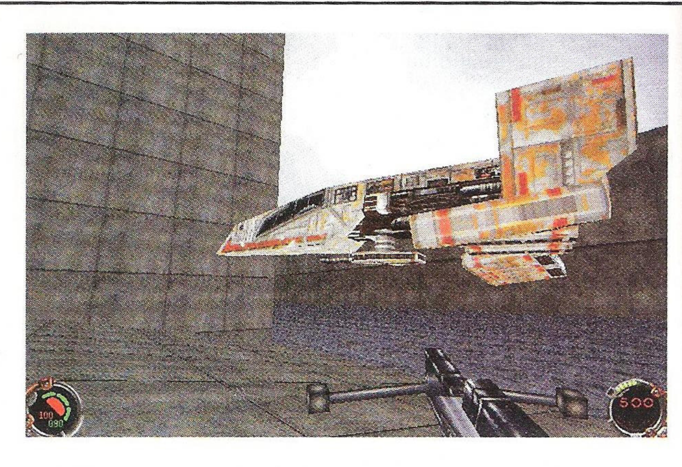
Хозяева цилиндров (Clonemasters), стремясь улучшить качество своего воинства, клонировали некоторых Темных Джедаев. Тут надо пояснить, что технология клонирования, хотя и создавала физически точную копию человека, все же нарушала его психику. Через некоторое время клон всегда сходил с ума. Представляете, что происходило, когда сходил с ума Темный Джедай...

Титанические усилия Республики и Светлых Джедаев в конце концов остановили производителей клонов. Но порожденное клоновыми войнами недоверие к Джедаям сохранилось. Им сумел воспользоваться член Сената по имени Палпатин (Palpatine). Манипулируя недовольством представителей отдельных планет и членов Сената и обещая восстановить былую славу Республики, он сумел стать президентом и коварно изничтожил почти всех Светлых Джедаев, после чего учредил новый порядок – Империю. Опираясь на алчущих власти индивидуумов, империя Палпатина охватила всю галактику.

Но мечта о свободе не умерла. Бывший сенатор Мон Мотма (Mon Mothma) выступила против Палпатина и возглавила Союз Повстанцев, провозгласивший своей целью восстановление Республики. Начались звездные войны. Раздосадованный успехами Повстанцев, император Палпатин решил запугать всех сочувствующих Повстанцам. По его приказанию была построена гигантская космическая станция – «Звезда Смерти», способная уничтожить целые планеты. Существование Союза Повстанцев повисло на волоске.

В это нелегкое время борцы за свободу вынуждены были прибегнуть к помощи Кайла Катана (Kyle Katarn). Кайл родился на Салоне (Sulone), обитаемом спутнике планеты-гиганта Саллест (Sallest), в семье фермеров (как и герой фильмов «Звездные войны» Люк Скайуокер). Отец Кайла был не только фермером, но и прекрасным механиком и приторговывал сельскохозяйственными машинами. Решив пойти по его стопам, Кайл поступил в Академию, где проявились его блестящие способности в области кибернетики и информационного инжиниринга. Но скоро беззаботная жизнь студента оказалась вдребезги разбита. Кайл получил уведомление о смерти его родителей во время столкновения на Салоне Повстанцев с имперской экспедицией. Академическое начальство отказалось продлить Кайлу отпуск для устройства похорон. Вот тут-то бывший тихий студент и взорвался. Мечтая отомстить





Повстанцам, он добровольцем вступил в ряды спецподразделения армии Империи.

Судьбе (или Силе) было угодно, чтобы в этом же подразделении действовала Джэн Орс (Jan Ors) – тайный агент Повстанцев. Она открыла Кайлу правду: в смерти его родителей была виновна Империя.

Когда контрразведка Империи разоблачила Джэн, Кайл помог ей бежать, а сам, проникшись отвращением к политикам, отправился в Приграничные Миры, где стал наемником. Именно ему было поручено похитить планы первой «Звезды Смерти». Кайл справился с заданием – и Повстанцы уничтожили боевую станцию (об этом подробно рассказано в первом фильме Джорджа Лукаса).

В целях возмездия Империя решила обрушить на врагов мощь своего нового оружия – боевого робота «Темный Воин» (Dark Trooper), разработанного ветераном клоновых войн генералом Моком (Mohc). Повстанцам пришлось снова обратиться за помощью к Кайлу Катану. Если вы играли в первые «Dark Forces», то вспомните, чем закончилось дело: работая на пару со своей старой знакомой Джэн Орс, Кайл быстро ликвидировал проект с самим генералом впридачу, а затем вновь отправился на поиски приключений.

Между тем война между Империей и Повстанцами завершилась триумфом на Эндоре. Но после смерти императора нашлось достаточно желающих стать мелкими царьками. Самыми опасными среди этих «маленьких наполеонов» стали Темные Джедаи, сплотившиеся вокруг Джерека. Темный Мастер Джерек жаждет найти долину Джедаев, где похоронены многие великие рыцари, захватить Силу, скопившуюся на месте их захоронения, и стать новым императором.

Но на пути Джерека стоит Кайл. Дело в том, что именно Джерек убил отца Кайла. А Кайл как раз собрался найти убийцу своих родителей...

Мониторы состояния

Непосредственно во время игры в нижних углах игрового экрана (если вы не максимизировали его) размещаются два полукруглых монитора HUD (Heads-Up Display).

Слева – монитор энергощита и «жизни». Состояние энергощита демонстрируется цветом двух зеленых дуг и зелеными цифрами (максимальное значение – 200 ед.). Щит защищает вас от воздействия оружия врагов, но бесполезен при падениях, в случае контакта с опасной средой, а также не защищает от укусов драконов и ударов силовых топоров гаммореанских стражников. Красная область и цифры того же цвета – это индикатор вашего здоровья.

Монитор в правом нижнем углу показывает боезапас для выбранного в данный момент оружия (красные цифры), уровень заряда батарей и запас Силы.

Заряд батарей показан полукругом маленьких желтоватых огоньков. Если они светятся ярко – заряд есть. А потускнели – значит, заряд иссяк. Энергия батарей нужна для работы инфракрасных очков и фонаря. Когда запас этой энергии будет исчерпан, они отключатся. Пополнить заряд вы можете, подобрав батарейку или инфракрасные очки. Рядом с индикатором заряда батарей находится отдельная лампочка. Она горит, когда вы включаете фонарь для освещения (о фонаре мы еще поговорим).

Запас Силы показан тонкими красными линиями внизу. Он истощается при применении вами способностей Джедай-Рыцаря. Восстанавливается запас Силы сам собою с течением времени. Скорость регенерации и сам размер запаса зависят от уровня посвящения Кайла (его можно узнать, нажав **Esc** и выбрав после этого пункт «Jedi Powers» – уровень будет указан под вашим именем). Подробнее об этом см. в разделе «Способности Джедай-Рыцаря».

Особенности установки

Устанавливайте игру в максимальном объеме (128 Мб). В этом случае загрузка каждого нового уровня займет 5...20 сек. (в зависимости от скоростей CD-дисковода и винчестера). При использовании лишь 33 Мб на винчестере длительность загрузки уровня возрастет на 10...30 сек.

Крайне важно наличие свободного места на жестком диске после инсталляции игры. Если свободных 20 Мб нет, игра может не запуститься: «Jedi Knight», в отличие от первых «Dark Forces», грузит очередной уровень в оперативную память не целиком, а создает еще временный файл на жестком диске.

Если процессор у вас ниже Pentium 166 и средств вроде «3Dfx» вы не используете, не выставляйте разрешение экрана больше 640x480. Иначе игра будет сильно тормозить.

Плавность прокрутки графики можно повысить следующими способами. Во-первых, уменьшите размеры игрового экрана. Во-вторых, не включайте внешнюю камеру (**F1**), играйте в «Jedi Knight» как в обычный «3D-action». В-третьих, отключите музыку. Это можно сделать и до начала, и во время игры. Если вы уже начали играть, нажмите **Esc**. Появится основное меню. Выберите «Setup», потом «Sound», там музыка и выключается. Звуковые эффекты отключать не советую, т. к. они несут полезную информацию: иногда врагов сначала услышишь, и лишь потом – увидишь.

К звуковому оборудованию игра не предъявляет особенных требований. Главное, чтобы ваша звуковая плата поддерживала Windows 95. Если ваша звуковая плата – 8-битная, то вне зависимости от установок в «Setup» качество звука будет низким. Но различие между качественным и не очень качественным звучанием по-настоящему заметно только тогда, когда вы играете в наушниках.

Технические проблемы

Начнем с самой неприятной проблемы: вы не можете запустить игру, хотя ваш компьютер удовлетворяет системным требованиям «Jedi Knight».

Проверьте наличие свободного места на жестком диске (для временного файла нужно не менее 20 Мб).

Проверьте, не загружены ли какие-нибудь другие программы. Вполне возможен конфликт игры с менеджерами памяти, программами защиты от вирусов и даже такой безобидной штукой, как «хранитель экрана» («screen saver» – программа, выдающая на экран простаивающего компьютера геометрический узор, звездное небо и т. п.).

Если буква, присвоенная CD-дисководу, изменилась после установки игры (например, вы сделали себе еще один логический диск, а CD «передвинулся» по алфавиту на одну позицию), вам придется полностью переустановить игру.

Возможны ошибки чтения файлов с CD или жесткого диска. Как правило, это происходит, если ваши дисководы работают в режиме «MS-DOS Compatibility». Чтобы это проверить, щелкните правой кнопкой мыши на иконке «My Computer» («Мой компьютер», на рабочем столе Windows 95). Щелчками на левой кнопке выберите из появившегося меню пункт «Properties» («Свойства») и закладку «Performance» («Быстродействие»). Посмотрите на строчку «File System» («Файловая система»). Там должно стоять: «32-bit» («32-разрядная поддержка»). Если же там указано, что какой-нибудь из ваших дисководов использует режим «MS-DOS Compatibility», значит, этот дисковод не сконфигурирован под Windows 95, из-за чего у вас «не идут» программы, написанные только для 32-битного файлового доступа («Jedi Knight» – как раз такая программа). Одной из причин использования режима «MS DOS Compatibility» может быть устаревшая материнская плата вашего компьютера, которая не поддерживает LBA (Logical Block Addressing) на аппаратном уровне, а требует для этого дополнительных программ.

Может также оказаться, что интерфейс вашего IDE- или SCSI-винчестера не «прописан» в Windows как следует или же вы используете устаревшие драйверы IDE или SCSI.

И последнее. Вместо игры вы можете получить просто черный экран. Сначала попробуйте нажать **Esc**, **Enter** или **ПРОБЕЛ**. Если не поможет, нажмите **Ctrl** + **Alt** + **Delete** и выберите «End Task» («Снять задачу») для «Jedi Knight». Если после нажатия **Ctrl** + **Alt** + **Delete** вы не увидите диалоговое окно, нажмите **Enter** два раза. Перезапустив компьютер, можете продолжить игру. Однако не пользуйтесь **Ctrl** + **Alt** + **Delete** во время игры без веской причины – это может «подвесить» всю систему.

Dark Forces 2: Jedi Knight

Управление. Меню «Control»

Управление игрой осуществляется при помощи клавиатуры в сочетании с мышью или джойстиком. Клавиши управления можно переназначить в меню «Controls».

Для входа в это меню щелкните на «Setup», если вы еще не начали прохождение задания. В противном случае нажмите **Esc** и в появившемся основном меню выберите «Setup». Появятся несколько дополнительных меню:

General – здесь можно включить или отключить видеофрагменты и субтитры. Очень важна опция вращения автокарты. Если вы не включите ее, то всегда будете смотреть на автокарту с фиксированной точки, что, на мой взгляд, не очень-то удобно;

Gameplay – здесь я рекомендую включить ***«Auto Aiming»*** – тогда ваше оружие будет автоматически наводиться на врагов, что значительно повысит точность стрельбы (однако, если враг стоит рядом со взрывоопасными контейнерами, вы не сможете подорвать их, а будете палить по врагу, как бы ни поворачивали ствол оружия).

Не мешает включить ***«Aiming Crosshair»*** – появится перекрестие прицела, очень важное в поединках на световых мечах (подробнее об этом ниже).

А ***«Lightsaber Auto-camera»*** лучше выключить, иначе при размахивании мечом будет автоматически включаться внешняя камера. Выглядит это, конечно, красиво, но попасть по врагу мечом станет труднее, да и требования к системе резко возрастут.

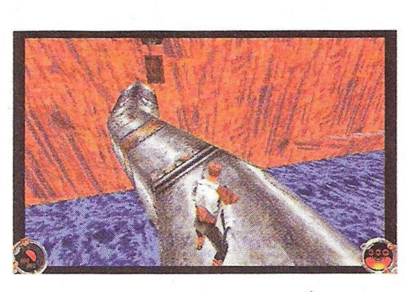
Опцию ***«Keep Lightsaber»*** тоже отключите, а не то Кайл откажется расставаться со своим мечом.

Обязательно отключите ***«No Dangerous Weapons»***, иначе компьютер не позволит вам применять опасные виды оружия (ракетную пусковую установку и ударно-волновое ружье) в закрытых помещениях;

Display – тут вы можете выбрать графическое разрешение и задействовать трехмерную акселерацию (только не забудьте сначала проверить, поддерживает ли ее ваша видеокарта, иначе рискуете подвесить компьютер);

Sound – настройка звука и музыки;

Controls – выбор органов управления (мышь или джойстик), настройка управляющих клавиш. В подменю «Options» стоит включить опции ***«Enable Freelook»*** (вы сможете одновременно двигаться и вертеть головой во все стороны, не поворачивая корпуса) и ***«Always Run»*** (всегда будете передвигаться бегом).



Оружие

Ваш арсенал и оборудование перекочевали из предыдущей части игры, но некоторые изменения все же произошли. По умолчанию оружие вызывается цифровыми клавишами на основной клавиатуре.

Первым в арсенале значатся ваши крепкие ***кулаки,*** но зачем они нужны – совершенно непонятно, т. к., в отличие от первой «Dark Forces», в «Jedi Knight» нет этапов, где у вас не будет оружия.

С ***усовершенствованным бриарским пистолетом (Modified Bryar Pistol)*** вы начинаете игру. Огневая мощь вполне прилична. Главное достоинство – точность стрельбы. На короткой и средней дистанции пистолет не промахивается (конечно, если вы навели его точно). Кроме этого, пистолет очень экономичен: тратит на выстрел всего одну единицу энергии. Недостаток – малая скорострельность. Поэтому в ближнем бою пистолет применять особо часто не стоит: враг успеет наделать в вас больше дырок, чем вы в нем. Еще один недостаток пистолета присущ всем энергетическим видам оружия: чем дальше стоит враг, тем слабее будет полученное им ранение. Тип боезапаса – энергетические единицы (Energy Units). Максимально возможный боезапас – 500.

Винтовку-бластер (Blaster Rifle) вы сможете подобрать у убитого врага во время самого первого задания. Хотя по огневой мощи винтовка немного уступает пистолету, зато она обладает намного большей скорострельностью. Главный недостаток винтовки – малая точность попаданий. Поэтому лучше применять ее в ближнем бою: реже будете мазать, да и врага прикончите быстро. Неточность стрельбы винтовки зависит не от вас; она заложена создателями игры. Так что не старайтесь с ней справиться – все равно не получится. Тип боезапаса – энергетические единицы. Максимально возможный боезапас – 500.

Тепловой детонатор (Thermal Detonator) играет роль гранаты. Вы впервые найдете это оружие при выполнении второго задания. В «Jedi Knight» детонатор не так силен, как в «Dark Forces», но при точном попадании способен уложить любого противника. Применять детонатор можно двумя способами. Вы можете просто бросить его во врага, нажав клавишу «Fire Primary» – и детонатор взорвется сразу при соприкосновении с препятствием (стеной, врагом и т. п.). Если же нажать клавишу «Fire Secondary», то детонатор взорвется через 3 секунды. При этом, если он упадет на пол, то будет просто катиться в направлении броска. Бросать детонатор также можно двумя способами. Если хотите поразить врага вблизи, нажмите соответствующую клавишу и быстро отпустите. При броске на большое расстояние нужно нажать клавишу выстрела и отпустить ее через некоторое время. Чем дольше клавиша оставалась нажатой, тем на большее расстояние полетит детонатор.

Поскольку на прицеливание требуется некоторое время, да и точность броска не ахти, применяйте детонатор либо когда противник вас еще не заметил (он стоит на большом расстоянии, а вы залегли рядом с контейнером), либо если он не сможет поразить вас ответным огнем (вы – на краю скалы или шахты лифта, а противник стоит внизу). В последнем случае советую не спеша бросать детонаторы на головы врагов, применяя «Fire Secondary».

Использование детонаторов в помещении достаточно опасно. Так, если потолок низкий, то летящий по параболе детонатор может задеть его, ба-бах! – и вы ранены. Так что соблюдайте осторожность или установите в «Setup» опцию «No Dangerous Weapons».

Максимальное количество детонаторов в вашем рюкзаке – 30.

Энергетический арбалет (Bowcaster) вы найдете в ходе выполнения задания номер три. Арбалет стреляет или мощным одиночным выстрелом, убивающим при точном попадании любого противника (клавиша «Fire Primary»), или четырьмя слабыми выстрелами, разлетающимися веером в разные стороны (для этого нажмите «Fire Primary» и секунду-другую не отпускайте). Если вы нажмете клавишу «Fire Secondary», то выстрел при попадании в стену или другое препятствие отразится от нее (причем отражаться он может два раза подряд).

Основной недостаток арбалета – мизерная скорострельность. Советую использовать это оружие только на большом расстоянии, тщательно прицелившись. А лучше всего – вообще не пользуйтесь арбалетом.

Тип боезапаса – единицы питания (Power Units). Максимально возможный боезапас – 500.

Имперский многоствольный пулемет (Imperial Repeater Rifle) – пожалуй, самое классное оружие. Вы подберете ее, выполняя пятое задание. Его главное достоинство – великолепная скорострельность. Кроме того, это оружие довольно экономично (на выстрел тратится всего одна единица питания), да и убойная сила неплоха. В «Jedi Knight» вы найдете достаточно боеприпасов к этому оружию, т. к. им вооружены и ваши враги (в первых «Dark Forces» с этим была проблема).

Стреляет пулемет или непрерывным потоком выстрелов (клавиша «Fire Primary»), или короткими очередями по три выстрела (клавиша «Fire Secondary»).

Тип боезапаса – единицы питания. Максимально возможный боезапас – 500.

Ракетная установка (Rail Gun) – мощнейшее оружие, которое вы подберете в ходе выполнения восьмого задания. При точном попадании ракета или сразу взрывается (клавиша «Fire Primary»), или «впивается» в жертву и некоторое время дымится перед тем, как бабахнуть (клавиша «Fire Secondary»). Ракеты поражают не только людей, штурмовиков (солдат Империи в белых доспехах) и инопланетян, но и шагающие танки. Попадите в танк три-четыре раза – и ему конец.

Хотя стреляет это оружие быстрее, чем арбалет, все же низкая скорострельность – его явный недостаток. Второй «минус» – ракета летит медленно и враг может успеть увернуться.

Тип боезапаса – ракеты (Rail Charges). Максимально возможный боезапас – 30.

Управляемые заряды (Sequencer Charges), или мины, вы сможете подобрать во время задания номер шесть. Действуют заряды аналогично противопехотным минам из первых «Dark Forces». Нажав «Fire Primary», вы кладете заряд на пол, и через две секунды он взрывается. Если же вы нажмете клавишу «Fire Secondary», то тоже положите мину на пол, но мина в этом случае взорвется лишь при чьем-нибудь приближении к ней (в т. ч. и при вашем приближении).

Мины практически бесполезны при игре в одиночку, зато в многопользовательской игре они зарекомендовали себя наилучшим образом.

Максимально возможное количество зарядов в рюкзаке – 30.

Стоукерская ударно-волновая винтовка (Stouker Concussion Rifle) – мощное оружие, стреляющее «пулями» из сжатого ионизированного воздуха и поражающее за счет ударной волны взрыва.

Винтовка может стрелять зарядом массового поражения (клавиша «Fire Primary»), который при попадании выбрасывает беловатое облачко, убивающее всех врагов, оказавшихся рядом. Не применяйте такой выстрел в закрытых помещениях – только себе навредите. Второй тип выстрела – узконаправленная волна (клавиша «Fire Secondary»), поражающая только того врага, на которого направлен ствол винтовки. Этот тип выстрела можно без опаски использовать в любом месте.

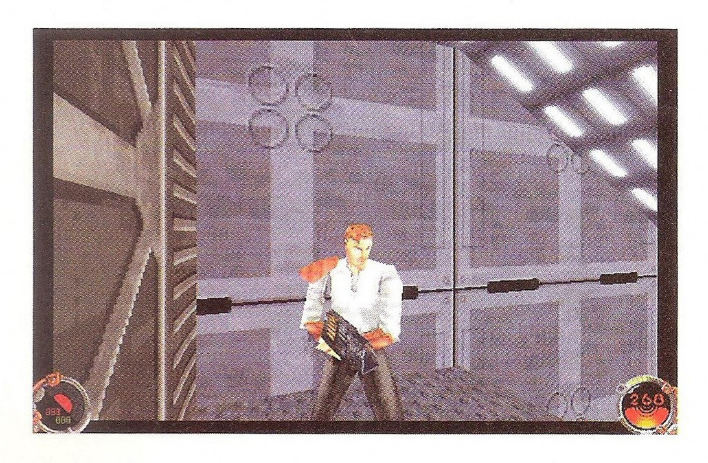
Единственный недостаток ударно-волновой винтовки: у нее невелика скорострельность.

Тип боезапаса – единицы питания. Максимально возможный боезапас – 500.

Световой меч Джедая (Jedi Lightsaber) вы автоматически получите по завершении третьего этапа. По замыслу Джорджа Лукаса, это самое сильное оружие во Вселенной «Star Wars». Меч способен разрезать материалы, которые не может пробить другое оружие (шкуру дракона, некоторые двери и решетки). Меч обязательно понадобится вам в поединках с Темными Джедаями. Недостатки меча в том, что он действует только на коротком расстоянии и требует точного прицеливания.

Есть у светового меча и дополнительная особенность – он способен отражать выстрелы врагов. Для этого нужно просто включить меч и не нажимать ни на какие клавиши. (Но учтите, меч не отразит все 100 % выстрелов. В вас хоть раз да попадут.) Эту особенность светового меча стоит применять после того, как вам станет доступна способность «притягивание»: включаете меч, выбираете эту способность, нажимаете ее клавишу и сближаетесь с врагом. Несколько его первых выстрелов до вас не дойдут, а когда вы приблизитесь к противнику и «притягивание» начнет действовать (появятся синие круги), обезоружьте врага и тут же полосните мечом.

Боезапас не требуется.



Оборудование

Оборудование – это те штучки, которые вы можете носить с собой в рюкзаке и применять по мере необходимости.

Фонарь (Head Light) при вас с самого начала игры. Служит для освещения темных мест, потребляет мало энергии батарей, но зато выдает ваше присутствие врагам.

Инфракрасные очки (Infra-red Goggles) позволяют вам видеть во тьме и заглядывать в темные углы. Как только найдете очки, применяйте их вместо фонаря: они не светятся и не привлекают врагов. Однако очки потребляют очень много энергии.

Емкость с бактой (Bacta Tank) – это цилиндр, наполненный прозрачным биологическим раствором, заживляющим практически любые раны. Применение емкости с бактой восстанавливает здоровье на 30 ед. В рюкзаке у вас может быть не более пяти емкостей с бактой.

Гаечные ключи (Wenches) в некоторых случаях пригодятся, чтобы передвинуть задвижки. Гаечные ключи остаются в вашем рюкзаке до окончания этапа, после чего пропадают.

Напоследок скажу немного о предметах, которые вы можете подобрать и тут же применить.

Квадратный ***контейнер-аптечка (Health Pack)*** восстанавливает вашу «жизнь» на 20 ед.

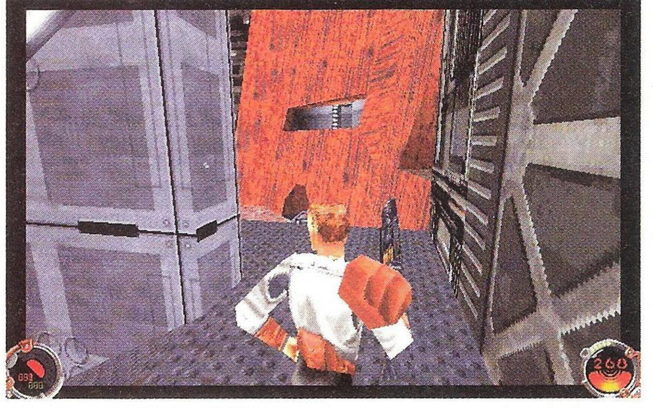
Рюкзаки (вы их ни с чем не спутаете) бывают разные (например, ***«Stormtrooper Backpack»*** или ***«Smuggler Backpack»***) и по-разному восстанавливают ваш энергетический щит.

Бронежилет (Armour Vest) – это нагрудник тускло-серого цвета, восстанавливающий ваш энергощит до уровня 200 ед.

«Оживление» (Revive) похоже на нагрудник, но ярко-оранжевого цвета. Полностью восстанавливает «жизнь» и энергощит.

Ярко-красный цилиндр ***(Weapon Supercharge)*** – это заряд, в несколько раз увеличивающий скорострельность всех видов оружия (примерно на 10 секунд реального времени; при этом цифры на индикаторе боезапаса на правом «HUD» окрасятся в желтый цвет). За пару секунд до истечения времени действия сверхзаряда цифры начнут мигать, и вы услышите звуковой сигнал.

Сверхзаряд (Force Surge) усиливает способности Джедая: теперь «захват» действительно потреплет врага, а «ослепление» надолго выведет его из строя. Для Светлых Джедаев свехзаряд похож на два белых кольца (одно в другом), для Темных – это темно-красная звезда. Светлые Джедаи не могут применять темно-красную звезду, а для Темных нет пользы от белых колец.



Ваши враги

Врагов у вас много: это и имперские войска, и враждебные инопланетяне, и просто чудовища.

Имперские войска

Штурмовики (Stormtroopers) – солдаты в белых доспехах. В отличие от первых «Dark Forces», теперь встречаются штурмовики трех разновидностей. Первый тип – обычные штурмовики, вооруженные винтовкой-бластером. Второй тип – штурмовики, вооруженные многоствольным пулеметом. От обычных штурмовиков их отличает коричневый наплечник на правом плече. Третий тип – штурмовики, вооруженные ракетными установками (с ярко-желтым наплечником). Старайтесь уничтожать их в первую очередь: пара точных попаданий из ракетной установки – и вам конец. А вообще, на большое расстояние все штурмовики стреляют неточно.

Офицеры (Officers) – люди в коричневой форме. Вооружены пистолетами, ибо носить более тяжелое оружие офицеру зазорно. Стреляют очень точно, почти никогда не промахиваются.

Коммандос (Commandos) – люди в серой (светло-черной) форме с открытыми шлемами на голове. Их набирают из числа офицеров, но вооружены они винтовками-бластерами. Стреляют почти так же плохо, как штурмовики, зато двигаются быстрее. Коммандос встретятся вам ближе к концу игры (последние 5-7 этапов).

AT-ST – двуногий шагающий танк Империи. Вооружен часто стреляющей пушкой, которая быстро уничтожит вас, если вы не спрячетесь в укрытие. Против танка бесполезно оружие почти всех видов: лучи просто отскакивают от брони. Уничтожить танк можно лишь ракетами. К счастью, танки попадутся вам всего в нескольких заданиях.

Имперский дроид-разведчик (Imperial Probe Droid) – железная коробка с множеством конечностей, торчащих из нижней части корпуса. (Вообще-то «дроид» – сокращение от слова «андроид». Первоначально так называли механических кукол, изготовлявшихся во Франции XIX века мастером Анри Дро. С тех пор слово «андроид» стало нарицательным и в фантастической литературе им называют человекоподобных роботов. Однако в мире «Звездных войн» слово «робот» не прижилось. Все умные машины предпочитают именовать «дроидами».) Дроид-разведчик вооружен бластерами, по силе равными винтовкам штурмовиков. Он может внезапно вылететь из-за верхнего угла здания, застав вас врасплох. При точном попадании дроид-разведчик взрывается как бомба, так что старайтесь уничтожать такие машины на расстоянии.

Еще вам встретятся римоут, роботы-мыши и автоматические орудийные башни. ***Шарик-римоут*** («remote» – робот с дистанционным управлением) вооружен множеством раз-

рядников, причиняющих боль. Очень верткий и неприятный противник. Однако броня у него ерундовая, разлетится после первого точного попадания из оружия любого вида. ***Роботы-мыши (Mouse Robots)*** – ездящие по полу коробочки на колесах. Не вооружены. Но если вы уничтожите такую «мышь», то среди обломков сможете найти батарейку. ***Автоматические орудийные башни (Gun Turrets)*** – излюбленное оборонное средство Империи. Могут быть расположены на полу, на потолке или в нишах. При вашем приближении начинают очень быстро стрелять.

Враждебные инопланетяне

Граны (Grans) – гуманоиды с тремя глазами (одного из них вы увидете во вступительном видеофрагменте к первому этапу игры). Некоторые из них вооружены винтовками-бластерами, некоторые – тепловыми детонаторами. Есть и такие, что норовят ввязаться в рукопашный бой (ваш энергощит не сможет защитить вас от ударов их кулаков).

Трандошаны (Trandoshans) – рептилии-гуманоиды, вооруженные ударно-волновыми винтовками. Встретятся вам в середине игры.

Родианы (Rodians) – гуманоиды с зеленой кожей, вооруженные пистолетами, из которых очень точно стреляют. Встретятся только на двух первых этапах игры.

Гаморреанские стражники (Gamorrean Guards) – ребята со свинячьими рылами, вооруженные силовыми топорами, которым нипочем ваш энергощит. К счастью, топоры годятся только для ближнего боя.

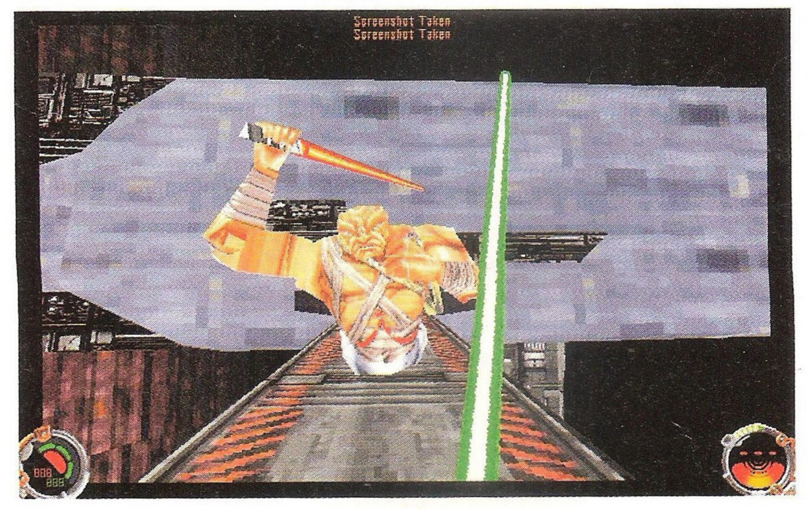
Таскены (Tuskens) – жители пустыни, ведущие кочевой образ жизни. Воруют и грабят слабых. Вооружены энергетическими арбалетами. Первый раз таскены встретятся вам на третьем задании.

Чудовища

Келианский дракон (Kell Dragon) – большая неповоротливая тварь, против которой годится только световой меч. Встретится он вам только однажды. Да и то драться с ним необязательно, можно просто, вызвав лифт, сбежать. Район, где затаился келианский дракон, совершенно не нужен для прохождения этапа.

Майлок (Mailoc) – эдакая желтая стрекоза с хвостом скорпиона. Не так опасна, как келианский дракон, но способна летать и обожает подстерегать вас в засаде. Однако майлоков всегда выдает хлопающий звук крыльев – так что внимательно слушайте звуки, производимые игрой.

Имеются еще два типа подводных тварей – осьминог и нечто, отдаленно напоминающее рыбу. Эти представители чуждой фауны нападают на вас только когда вы проплываете совсем близко. К тому же они хорошо заметны и уничтожить их нетрудно.



Способности Джедай-Рыцаря

Различают обычные и специальные способности Джедаев. Обычные способности Светлых и Темных Джедаев одинаковы, а специальные – различны. Уровень способностей (их сила и длительность действия) определяется количеством звезд, которые вы дадите каждой способности, щелкнув на ее иконке в разделе «Jedi Powers». Звезды выдаются по окончании определенных этапов, при этом игра сама отправит вас в меню «Jedi Powers». Назначать звезды можно только по окончании задания и только тем способностям, иконки которых подсвечены. Учтите, что можно не передавать звезды тем или иным способностям сразу, оставив их «про запас» для более крутых способностей.

Надо сказать, что у Светлых и у Темных Джедаев имеется еще «суперспособность», для которой звезды не нужны: она появляется автоматически в определенный момент игры.

Использование способностей возможно, пока есть запас Силы. Особую ценность способности приобретают во время поединков с Темными Джедаями. Правда, при этом появляется новое ограничение: повторно применить ту же способность можно лишь через некоторое время (а разными способностями можно пользоваться подряд, автоматной очередью).

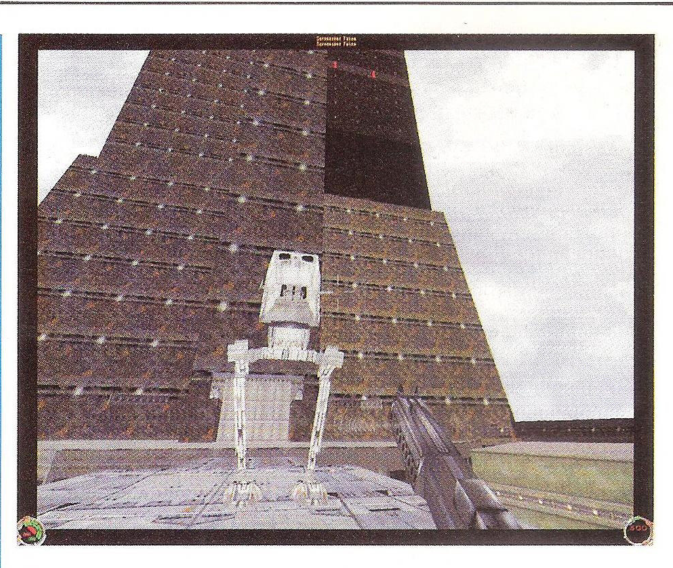
Стандартные способности

Увеличение скорости движения (Speed) обязательно понадобится вам в игре (даже дважды). Без этой способности игру не пройти, так что потратьте на нее две звезды.

Высота вашего прыжка (Jump) растет с увеличением количества звезд, переданных соответствующей способности. Двух звезд вполне достаточно, выше прыгать не потребуется.

Притягивание предметов (Pull) действует так: наведите перекрестие прицела на предмет, включите эту способность клавишей и не отпускайте ее. Вокруг предмета появятся синие круги: цель «захвачена». Отпустите клавишу – и предмет подлетит к вам. Чем сильнее эта способность, тем на большем расстоянии она действует. Притягивать можно лишь оружие (в том числе находящееся в руках противника), оборудование и боеприпасы. Эту способность имеет смысл применять вкупе со световым мечом (подробнее см. выше). Если захотите поразвлечься, дайте этой способности пару звезд. Но это скорее экзотика, нежели что-то действительно необходимое. Разоружить таким образом Темных Джедаев не получится. Так что на этой способности вполне можно сэкономить звезды.

Способность видеть скрытое (Seeing) очень важна в поединках с Темными Джедаями, поскольку во время боя они частенько становятся невидимыми. Потратьте две звезды, больше не надо.



Спецспособности Светлых Джедаев

Восстановление здоровья (Health), к сожалению, нельзя часто применять в поединке с Темными Джедаями. А в обычных заданиях вы и так найдете, чем себя вылечить. Однако в конце игры Темные Джедаи пойдут крутые. Тогда стоит выделить пару звезд на эту способность.

Убеждение (Persuation) заставляет противника на некоторое время утратить агрессивность: Темный Джедай после применения этой способности будет кружить вокруг вас, но нападать не станет.

Ослепление (Blindness) менее действенно. Противник на короткое время (гораздо меньшее, чем при «убеждении») прекращает атаковать.

Впитывание (Absord) позволяет вам впитывать в себя энергию оружия врага.

Суперспособность Светлых Джедаев – ***защита (Protection)***. На короткое время вы становитесь абсолютно неуязвимы для всех видов оружия (но не для специальных способностей Темных Джедаев).

Спецспособности Темных Джедаев

Бросок (Throw) действует аналогично «притягиванию предметов». Вы наводите перекрестие прицела на врага, включаете эту способность соответствующей клавишей и не отпускаете ее. Вокруг врага появляются красные круги. Отпустите клавишу – и способность сработает. Но я так и не понял, какой вред наносит врагу эта способность.

Захват (Grip) действует подобным же образом. Попавший под воздействие этой способности враг начинает терять здоровье. Чем больше звезд вы отдали этой способности, тем больший урон здоровью противника она нанесет.

Молния (Lightning) ударит рядом с вами при нажатии на соответствующую клавишу. Если вы не отпустите клавишу, молния будет бить, пока не иссякнет запас Силы.

Разрушение (Destruction) действует вот как. Из вашей ладони вырывается сгусток энергии, вскоре взрывающийся. Но поймать момент и торпедировать сгустком врага довольно трудно.

Суперспособность Темных Джедаев – ***смертельный взор (Deadly Sight)***. Противник, на которого вы смотрите, начинает терять «жизнь». Способность перестает действовать, если противник зайдет за какое-нибудь препятствие и вы потеряете его из виду.

Прохождение

Уровни сложности

Повышение уровня сложности проявляется двояко. На обычных этапах врагов становится все больше и больше (но и боеприпасов тоже, ведь вы можете взять их у убитых). А на специальных этапах (где происходят поединки на световых мечах) Темные Джедаи «крутеют» (у них возрастает количество «жизни» и они чаще применяют против вас свои способности).

Светлая и Темная стороны Силы

«Jedi Knight» – первая «3D-action», где учитывается ваш морально-этический облик. Вы начинаете игру, немного тяготея к Светлой стороне Силы. Если баланс не изменится, в конце концов вы станете Светлым Джедаем и вам будет суждено спасти галактику от Джерека. Если же баланс нарушится в пользу Темной стороны, она соблазнит вас и игра закончится по-другому: вы станете Темным императором.

Так что выбор сюжета во многом зависит от вас, причем происходит он не сразу, а постепенно, незаметно для вас. Определяющим фактором служит ваше поведение по отношению к «нейтралам» – невооруженным людям и роботам, разгуливающим по этапам игры. Если вы не будете их трогать, баланс не нарушится. Будете же убивать (даже случайно) – сдвинется в пользу Темной стороны. При этом в игре изменится один из этапов.

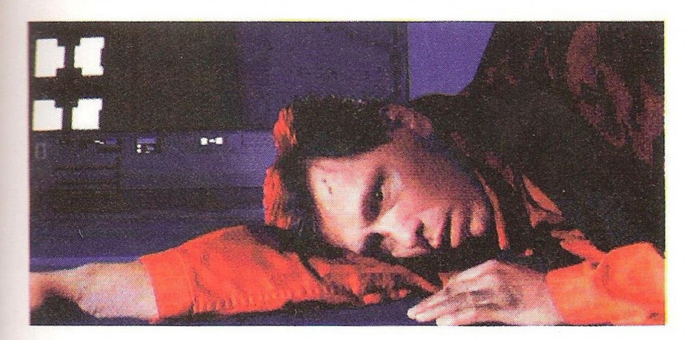
Каким быть: хорошим или плохим? Выбор, безусловно, за вами, но я советую быть хорошим. Во-первых, добро всегда должно побеждать зло, хотя бы в компьютерных играх. Во-вторых, если вы станете плохим, то Кайл неизбежно убьет Джэн Орс. А разве можно убивать такую симпатичную девушку, которая к тому же столько раз спасала вас? В-третьих, особые способности Темных Джедаев хотя и выглядят более привлекательно, но на самом деле довольно бестолковы. А вот способности Светлых Джедаев весьма практичны.

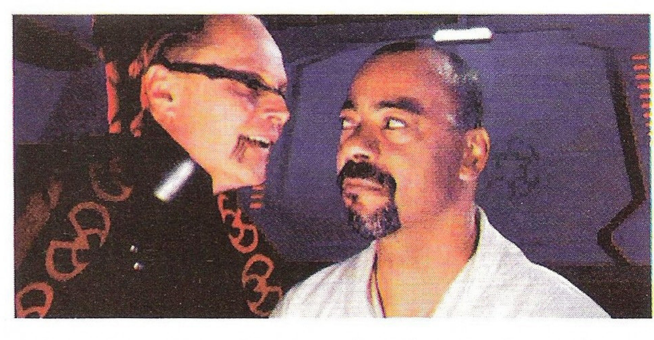
Советы

Не спешите. Во времени вы не ограничены, даже если из поставленных задач как будто следует противоположное. Например, в самом первом задании вам надо успеть догнать робота. С какой бы скоростью вы не проходили этот этап, робот все равно никуда улететь не успеет. Правда, ближе к концу игры все-таки есть одно задание (пятнадцатое), которое «поставит» вас «на часы», но и там времени вполне хватит.

При встрече с врагами лицом к лицу можно избежать ранений двумя способами: все время смещаясь вбок или приседая. Но если вы решите присесть, имейте в виду, что враги промахнутся не более двух раз. Потом компьютер примет в расчет изменение положения вашего тела – и вам придется искать аптечку.

При прохождении этапа всегда делайте не одно, а два «сохранения». Причем между ними должен быть некоторый разрыв по времени. Дело в том, что, если вы «сохраните» игру (через основное меню либо при помощи «Quicksave») сразу после выполнения последней части задания, то иногда





компьютер выдает сообщение об ошибке. Если такое случится, выйдите из «Jedi Knight» полностью, потом снова запустите игру и загрузите «сохранение», предшествующее тому, на котором вы споткнулись.

Когда окажетесь рядом с водой, рекомендую уменьшить размер экрана, т. к. прозрачная вода – это тот графический «наворот», который больше всего жрет (другого слова и не подберешь) ресурсы системы.

В предложенном ниже описании этапов поставленный задачи набраны **жирнее**, а секреты выделены *курсивом*.

Первый этап. Предательство в Нар-Шаддаа (Double-Cross on Nar Shaddaa)

Успейте догнать 8Т88 (так зовут предателя-робота) до того, как он сядет в космический «челнок» и покинет город.

Кайл вновь посетил Нар-Шаддаа, вертикальный город, прибежище контрабандистов, наемных охотников и организованной преступности. Если вы играли в первые «Dark Forces», то, несомненно, помните ту «легкую» жизнь, которую устроили Кайлу подручные блаженной памяти Жаббы Хатта. И вот теперь все это повторяется снова...

В принципе, это простейший уровень, рассчитанный на то, чтобы ввести вас в курс дела. Двигайтесь все время вперед, заходя во все двери, которые увидите. Не забывайте вертеть головой по сторонам и обязательно заглядывайте за ящики: там будут кое-какие вещички.

Главное – не свалитесь в пропасть между небоскребами Нар-Шаддаа.

Некоторых врагов можно вовремя заметить, если не лениться посматривать вверх. Особенно это касается гамыореанских стражников (толстые гуманоиды с кабаньей головой).

1. Пройдя первый вентилятор (он расположен на потолке), спуститесь по коридору. Справа будет платформа, на которой стоит гран. Идите к этой платформе – и увидите наклонную дорожку. Прыгните на эту дорожку, поднимитесь наверх. Провалитесь в отверстие. Подберите там все предметы и идите дальше, минуя вентилятор. Вскоре вы сможете подняться по наклонной дорожке до лифта, который вернет вас на основной путь.

2. Когда дойдете до следующего вентилятора на потолке, перед вами окажется дверь. За этой дверью стоят три контейнера. Встав на мостик, посмотрите направо вниз. Там – козырек, на котором стоит гран и лежат два заряда для щита. Если у вас со здоровьем нормально, разбегитесь и прыгните на этот козырек (не волнуйтесь особенно: там есть аптечка).

3. Вскоре вы окажетесь перед лифтом, ездящим по наклоненной на 45 градусов плоскости. Взойдите на лифт и, когда он начнет двигаться вверх, успейте прыгнуть в отверстие в стене справа.

4. После того как большой грузовой лифт поднимет вас на верхний этаж, вам придется спускаться по коридору, ведущему к мосту. Если будете идти вперед, то увидите «TIE Bomber» (космический бомбардировщик Империи). Не стреляйте по нему: это бессмысленно. Вернитесь на мост



и посмотрите направо. Вы увидите четыре провала. Вы можете подойти и перепрыгнуть их по очереди или просто пробежать на другую сторону.

5. Над залом, в котором полно огромных контейнеров, встаньте так, чтобы дорожка была слева от вас, а сам зал – снизу. Вы увидите выступ, образованный контейнерами. Разбегитесь и запрыгните на него. Подпрыгните вверх и продолжайте двигаться к дыре в контейнерах.

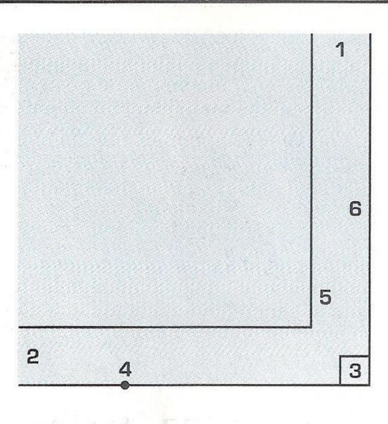
6. Одна из дверей зала, описанного в п. 5, ведет к окончанию этапа. Прежде чем открыть ее, повернитесь и обойдите контейнеры слева. Поднимитесь по наклонной стенке. В темноте вы обнаружите проход, который ведет к двум вентиляторам.

Второй этап. Пропавший диск (the Lost Disk)

Найдите отстреленную руку 8Т88 (в которой зажат диск с посланием отца Кайла).

Доберитесь до верхней площадки, чтобы встретиться с Джэн Орс.

Сначала надо достать диск. Идите на круглую посадочную площадку, откуда недавно улетел «челнок». Повернитесь лицом к двери, от которой пришли. Идите направо к краю посадочной площадки и спрыгните вниз и вправо. Вы окажетесь на выступе. Идите по нему вдоль стены. В конце концов вам снова придется прыгнуть вниз, и вы окажетесь на площадке рядом с отверстием городской воздухозаборной системы. Спрыгните в отверстие. Вскоре вы наткнетесь на искомый диск.

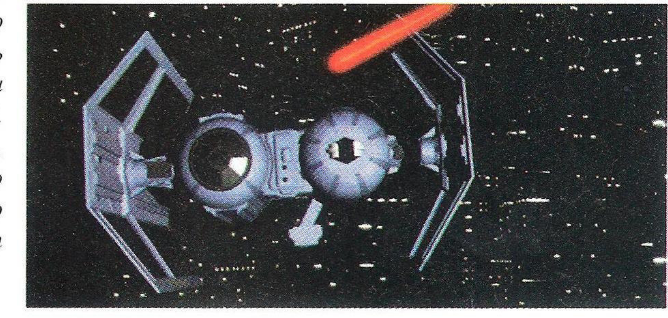


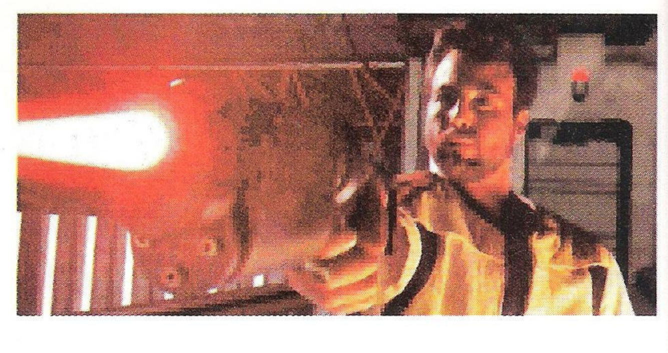
Теперь придется долго бродить по шахтам и коридорам. Не забывайте: вам нужно наверх. Но попасть туда не так-то просто. В конце концов вы окажетесь в помещении, похожем на перевернутую букву «Г» (см. схему справа). На нашем рисунке цифра 4 – это проход, по которому вы попадете в данное помещение. В точках 1 и 2 проходы перекрыты силовым полем (прозрачный красный экран). Преодолеть его невозможно. Нужно подождать, пока из точки 1 не спустится контейнер и не проедет мимо вас. Теперь бегите в точку 3 (это ниша в стене). Спрячьтесь там и подождите, пока мимо не проедет очередной контейнер. Выскочите из ниши и заберитесь на наклонную плоскость, образующую «крышу» ниши. Дождитесь следующего контейнера и запрыгните на него. Он будут двигаться в точку 2, поэтому не теряйте времени: подпрыгните – и вы окажетесь на выступе 5. Он тоже представляет собой наклонную плоскость, по которой вам надо подняться. Дождитесь очередного контейнера, вскочите на него и, быстро пробежавшись, запрыгните на выступ 6, расположенный на противоположной стене. Дальше вам предстоит повторить все снова (подняться по наклонной плоскости, дождаться контейнера из 1, пробежать по нему и запрыгнуть на следующий выступ на противоположной стене). Таким образом вы доберетесь до крыши и встретитесь с Джэн.

1. Минуйте все вентиляционные шахты. В конце концов вы окажетесь в районе, где будет родиан (гуманоид зеленоватого цвета). Далее идите вниз по коридору в зал (точнее, коридор с очень высоким потолком), где увидите двух гранов. Пройдите немного вперед – увидите справа от себя «окно», в котором видны четыре сопла большого космического корабля. Посмотрите вниз. Видите узкий выступ прямо под вами? Медленно сделайте шаг вперед и свалитесь на этот выступ, а потом дайте задний ход.

2. Получив красный ключ, вы обнаружите район с дорожкой, ведущей в красную комнату. Идите туда, где стоят два контейнера и граны. Поднимитесь по дорожке и запрыгните на контейнер с красными полосами. Включив фонарь, вы увидите выступ в заднем углу. Прыгните на этот выступ.

3. Достигнув зала с двумя вилообразными кранами (вы их не пропустите), не спешите их двигать. Вместо этого заберитесь на кран справа. Пробегите до конца и спрыгните на нижний уровень (в прыжке «цельтесь» в треугольник в углу. Только перед прыжком позаботьтесь о своем здоровье: если осталось мало, восстановите его при помощи емкости с бактой. Вернитесь назад к кранам, прислоненным к стене, и по левому крану доберитесь до комнаты, в которой стоит инопланетянин.





4. Дверь в зал с контейнерами открылась? Тогда взбирайтесь на гору контейнеров слева. Затем разбегитесь и перепрыгните на контейнеры справа.

5. Вскоре вы достигнете лифта, который поднимет вас к грузовому конвейеру и второму лифту. Стоя на первом лифте, попытайтесь запрыгнуть на оконный выступ справа – попадете в зону под конвейером. До этого места можно добраться, сойдя со второго лифта.

6. Со второго лифта спрыгните на контейнер, затем запрыгните в район, расположенный над красной комнатой.

7. Поднимаясь на втором лифте, внимательно смотрите по сторонам. Чуть не доезжая до самого верха, вы заметите слева выступ. Пройдите по этому выступу до другого выступа на дальней стороне зала.

8. Поднявшись по последней наклонной дорожке, повернитесь и доберитесь до задней стены по выступу слева. Повернувшись направо, вы сможете запрыгнуть в маленькую комнатку.

Третий этап. Возращение домой на Салон (the Return Home to Sulon)

Проникните в дом отца Кайла.

Прогуляйтесь по дому, выйдите на задний двор, далее доберитесь до «естественного электрогенератора». Будьте осторожны с кислотой, которой наполнен генератор.

Найдите мастерскую отца, а в ней – старого робота, чтобы тот расшифровал диск с посланием отца Кайла.

Через парадную дверь в дом не попадешь: она заклинена. Обойдите дом слева (если стоять лицом к нему). Сзади вы увидите окно, закрытое ставнями. Расстреляйте ставни из пистолета – и сможете запрыгнуть в родное жилище. Найдите выход на задний двор. В других комнатах вам необходимо найти два гаечных ключа (wrench): синий и желтый. Они лежат на видном месте.

Продолжайте блуждать, пока не наткнетесь на озеро. Вы увидите две невысокие стены в воде – это разведенная плотина. Есть и вход, в который нельзя войти (он расположен за плотиной – черный квадрат в скале). Нырните под воду.





Видите колодец? Через него вы попадете в комнату с двумя переключателями, которые можно повернуть только при помощи гаечных ключей. Две части плотины соединятся. Половина озера за плотиной будет осушена, и откроется проход, которым вы до сих пор никак не могли воспользоваться. Перелезьте через плотину (в одном месте она невысока) и идите в этот проход.

Немного погодя вам встретится сооружение, похожее на водохранилище, только вместе воды оно заполнено какой-то неприятной на вид жидкостью. Это «естественный генератор», при помощи которого ваш отец вырабатывал электричество. Жидкость, заполняющая его, вредит вам. Поэтому преодолевать генератор надо прыжками. Ваша задача – запрыгнуть на выступы скалистых стенок генератора. Приглядитесь – и вы увидите их.

Миновав генератор, вы окажетесь в мастерской отца. Ищите робота (он лежит на видном месте).

По завершении этого задания Кайл получит световой меч и начнет восхождение к званию Джедай-Рыцаря.

1. Стоя перед дверью в дом отца Кайла, повернитесь кругом. Вы увидите таскена, а позади него – темное пятно на скалистой стене. Выстрелите в это темное пятно.

2. Поднимитесь на холм слева от дома. В заднем углу вы снова увидите темное пятно. Выстрелите в него.

3. Спрыгните в комнату, над которой проложена деревянная балка (если встать на балку, она обрушится). Откройте дверь. Идите вперед, потом направо. Расстреляйте таскена. Справа на стене вы увидите трещину. Выстрелите в стену.

4. Выйдите на задний двор (зеленый зал, где есть дверь, которую можно открыть только красным ключом). Повернитесь и пройдите по коридору, пока не упретесь в тупик. Выстрелите в трещину на стене слева.

5. Поднимитесь по лестнице и откройте дверь в холл с двумя таскенами. Во второй маленькой комнатке, куда можно попасть из этого холла, одна стена – темная. Выстрелите в нее.

6. Войдите в туннель справа от водопада. Приблизительно на полпути при подъеме по наклонной дорожке включите фонарь – и справа вы увидите комнату.

7. Когда достигнете «естественного электрогенератора» (озеро мерзко выглядящей жидкости, над которым время от времени сверкает молния), восстановите здоровье. Идите вперед в «воду», потом повернитесь на 180 градусов – и увидите в углу под жидкостью комнату. Только не задерживайтесь там: погибнете.

8. Войдя в проход в скале на другой стороне электрогенератора, время от времени включайте фонарь – справа вы увидите маленькую комнатку.

Четвертый этап. Меч Джедая (Jedi's Lightsaber)

Используя акведуки и оросительные каналы, доберитесь до водоочистителя.

Поднимите уровень воды в водоочистителе.

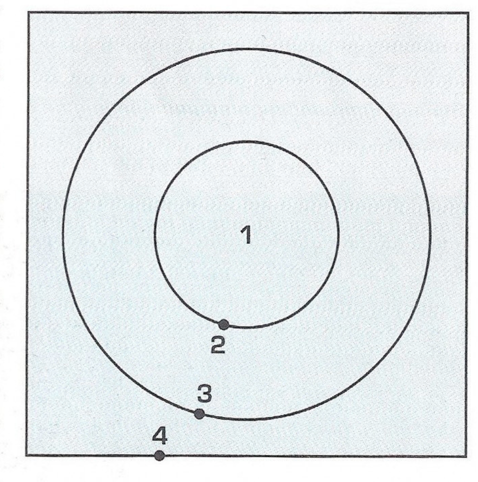
Найдите проход к плотине.

За плотиной расположено место встречи с Джэн Орс.

Вода – ваша путеводная нить на этом этапе. Куда она течет, туда и двигайтесь. В одном месте вам придется прыгать с акведука, подвешенного в воздухе. Перед тем как сделать это, посмотрите вниз. Там – еще один акведук. Постарайтесь упасть прямо в него: вода смягчит удар и вы не потеряете здоровье.

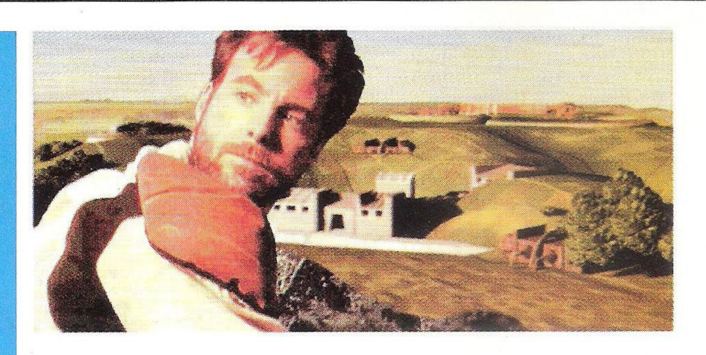
Еще один неприятный участок – конструкция из железных балок. Тут придется несколько раз прыгать, причем из весьма неудобного положения. А если сорветесь – погибнете. Действуйте осторожно и не забывайте «сохраняться».

Настоящие проблемы появятся, когда вы окажетесь в водоочистителе (огромный зал, до половины заполненный водой). Ваша задача – поднять уровень воды еще выше. В центре зала есть два вертикальные цилиндра, помещенные один в другой. В них можно попасть через отверстия, расположенные под водой (см. схему внизу страницы). Нырните под воду и проплывите в отверстие 3. Поднимитесь наверх, глотните воздуха. Снова нырните и проплывите в отверстие 2. Вы окажетесь внутри «трубы». Всплывите наверх и осмотритесь. На стене вы увидите кнопку 1, позволяющую поднять уровень воды (нажмите). Теперь нырните, проплывите через отверстие 2, потом через отверстие 3 и всплывите. Вы окажетесь вровень с проходом 4. Он-то вам и нужен для продолжения путешествия.



В самом конце нужно будет открыть ворота, за которыми находится очередное озеро. Выйдите на бетонный берег – и Джэн прилетит за вами.

По завершении этого задания Кайл получит первую стандартную способность Джедая – ускорен-



ный бег. Не забудьте назначить этой способности звезды.

1. Доберитесь до района, залитого водой. Спрыгните в воду и идите по течению к решетке. Разрежьте ее световым мечом.

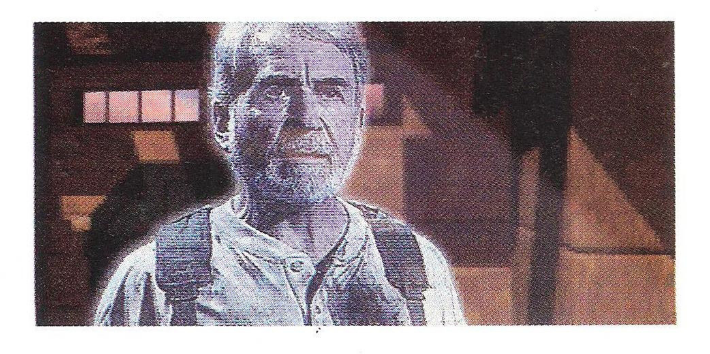
2. Спуститесь по водопаду, разрежьте мечом решетку. Поскорей вылезьте из воды на платформу. Там стоят несколько таскенов, но с ними вы справитесь без проблем. Идите по платформе направо. Посмотрев вверх, вы увидите отверстие в потолке. Если бы вы упали с водопада через это отверстие, то разбились бы насмерть. Воспользуйтесь способностью «ускорение движения», чтобы разбежаться и прыгнуть на выступ на другой стороне. Повернувшись, вы увидите небольшое возвышение, на которое можно забраться, если работает «ускорение движения».

3. Спускаясь по водостокам, почаще смотрите вниз, чтобы быть уверенным, что под вами – бетон. Если же вы упадете в воду в последний пруд, то пропу́стите секретный район. Перед главным прудом успейте выскочить из водостока.

4. Из зоны предыдущего секрета сойдите на выступ внизу. Пройдите по нему. Если вы окажетесь на нижнем уровне, то сможете воспользоваться лифтом и подняться обратно на выступ. Если же вы окажетесь в последнем пруду, куда сливается вода, то идите по водостоку и выступу слева – окажетесь в нужном вам районе.

5. Вы добрались до другого водостока с водой. Это означает выполнение первой поставленной перед вами задачи. Как только сможете, вылезьте из водостока и ликвидируйте таскенов. Идите по левому краю водостока – и увидите наклонную дорожку, ведущую вниз. Спуститесь по ней.

6. В конце концов вы окажетесь в районе, залитом водой (он похож на огромный коридор с нишами по стенам). В конце этого района по наклонной стенке вы выйдете почти к самому концу этапа – к озеру. Под водой, в центре этого коридора вы увидите проход, ведущий к секретной комнате.



Пятый этап. Бэронс Хэд, павший город (Barons Hed – the Fallen City)

По оросительному каналу проберитесь в осажденный Бэронс Хэд.

Дворец Джерека тщательно охраняется, а подходы к нему преграждает высокая стена. Найдите способ преодолеть эти препятствия.

Чтобы попасть в город, идите по мостику, протянутому по краю канала. Побродите в городе. Ваша задача – обзавестись многоствольным пулеметом. Смотрите на стены бледно-желтого цвета внутри зданий. Видите место, изрезанное трещинами? Бросьте туда тепловой детонатор – и откроется проход.

Получив пулемет, займитесь основной задачей. Чтобы преодолеть стену, нужно сначала залезть на крышу зданий. Для этого бродите по городу, пока не найдете арку-мост, рядом с котором будет выступ крыши. Нужно встать на бордюр арки-моста и оттуда запрыгнуть на выступ крыши. Идите вперед, потом залезьте в окно.

1. В самом начале этапа идите в центр пруда и оттуда – прямо вниз по туннелю.

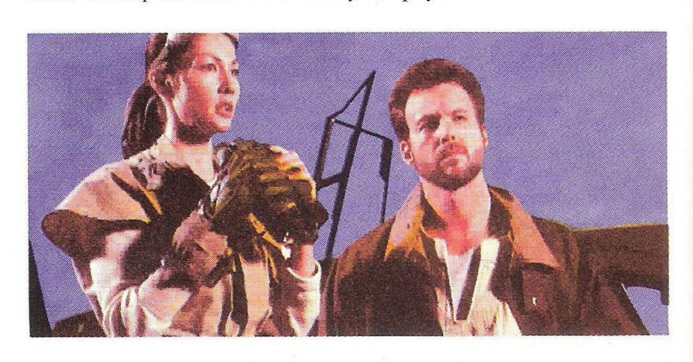
2. Попав в город, войдите в первое здание слева. Поднимитесь по лестнице и поверните налево. В заднем углу комнаты вы увидите трещины. Киньте в это место тепловой детонатор.

3. Перейдите через мост и идите по дороге направо, перейдите через туннель, снова идите направо и поднимитесь по маленькой дорожке. Внизу вы увидите двор. Спрыгните туда и идите вперед так, чтобы стена была справа от вас. Впереди вас будет здание с навесом над дверью. Войдите туда и уложите двух гранов. Обратите внимание на трещины в стене в левом углу. Взорвите эту стену тепловым детонатором.

4. На главной круглой площади вы увидите черную доску, прислоненную под углом к стене. Подойдите к ней и сдвиньте ее, нажав **ПРОБЕЛ**.

5. Пройдите через главное здание на площади, поднимитесь наверх и подойдите к навесу перед крышей, которая опоясывает площадь. Поднимитесь по наклонной дорожке к бару. В левом углу сцены вы заметите знакомые трещины. Готовьте тепловой детонатор.

6. Запрыгнув на крышу, опоясывающую круглую площадь, пройдите на другую сторону стены, отделяющую город от района дворца. Спуститесь вниз и осмотритесь. Вы увидите две каменные глыбы, образующие наклонную дорожку. Воспользуйтесь способностью «Ускорение движения» и запрыгните в комнату сверху.



Шестой этап.
В Темный дворец (Into the Dark Palace)

Найдите дорогу к дворцовой башне.

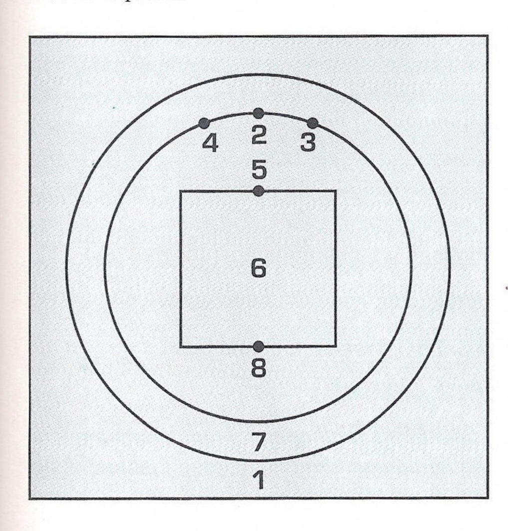
Попадите в башню, использовав навесную дорожку.

Разыщите двери главного входа.

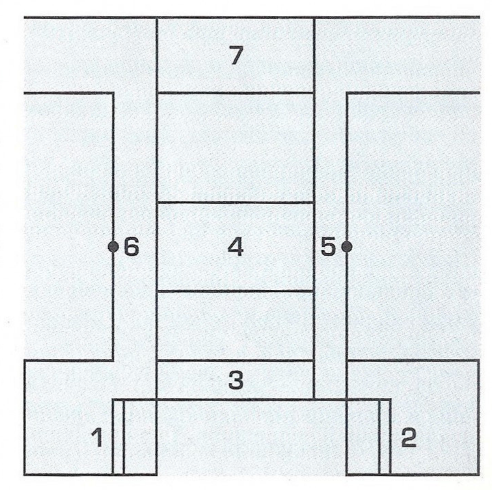
Сумейте проникнуть в комнату управления над внутренней дверью.

Когда внутренняя дверь откроется, пробейтесь сквозь охрану в прихожей и поднимитесь на верхний этаж.

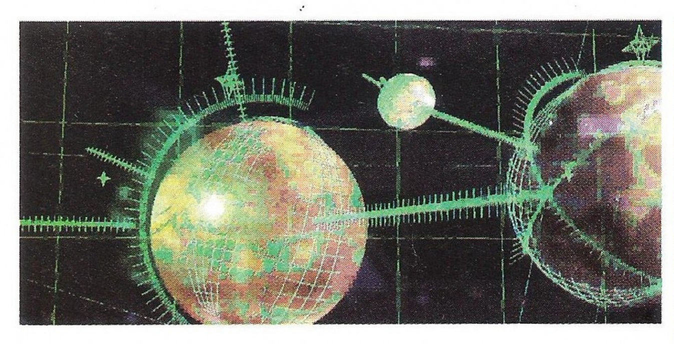
Не обращайте внимания на двуногие шагающие танки «AT-ST». Ракетной установки у вас пока нет, а все другие виды оружия против танков бесполезны. Просто не лезьте под выстрелы.



На рисунке, приведенном слева, 1 – место, где вы начинаете; 6 – дворец; 8 – парадный вход в него; 7 – навесная дорожка вокруг дворца, по которой ходят «AT-ST». Вам нужно идти в 2. Там есть две комнаты, помеченные цифрами 3 и 4. Рычаг в 3 открывает проход в 5 (выдвигается мост). Бегите туда и идите в маленькую комнатку. Мост вскоре вернется в прежнее положение, отрезав вам путь назад. Но в маленькой комнатке есть рычаг, снова выдвигающий мост и открывающий проход. Вернитесь в точку 2. Теперь нужно действовать очень быстро, используйте «увеличение скорости движения». В комнате 3 дерните за рычаг и неситесь в 4. Там тоже дерните за рычаг, выскочите в окно и неситесь в 5, а оттуда – в комнатку (мост, выдвинутый рычагом из 3, уже начал задвигаться). Дерните за рычаг, бегите на мост и прыгните вперед. Если все прошло хорошо, вы окажетесь на дорожке 7. С нее можно запрыгнуть в угловые ниши дворца. Оказавшись во дворце, идите в 8 (парадный вход).



В точках 1 и 2 (см. схему справа) имеются кнопки, опускающие внешнюю дверь 3. Ваша задача – нажать одну из этих кнопок, потом нажать рычаг 5 или 6 (смотря, на какой



стороне вы стоите), пробежать по опускающейся двери 3 как по мостику на противоположную сторону и там дернуть тот из рычагов 5 или 6, который вы еще не использовали. Опустится дверь 4. Запрыгните на нее. Вскоре она начнет подниматься. У самого потолка вы увидите скрытый проход. Нужно успеть прыгнуть в него – не то дверь 4 раздавит вас. Дальше вы сможете открыть дверь в комнату 7, где есть рычаг, открывающий последнюю дверь внизу. Вам остается добраться до лифта, перебив несколько врагов.

Когда вы дойдете до района, где наклонные дорожки ведут в воду, включите фонарь. Подорвите спрятанный управляемый заряд при помощи теплового детонатора, затем спуститесь по наклонной дорожке. Поверните налево, спуститесь по дорожке под воду. Идите не прямо, а заверните налево. Вы увидите еще одну дорожку – вниз. Спуститесь по ней – и вы окажетесь в комнате с двумя аптечками и зарядом для щита. Посмотрите на верхние углы. Видите отверстие? Всплывите вверх – и получите ракетную установку.

Седьмой этап.
Темный Джедай Ян
(Yun – the Dark Youth)

Воспользовавшись Силой, победите Яна. Это испытание для настоящего Джедая.

Против Темных Джедаев вы можете использовать только световой меч и свои способности Джедая. Другое оружие им вреда не причинит, даже если вы выпустите в них весь боезапас.

Тактика ведения боя у Яна такова: он все время прыгает, перелетая через вас, приземляется сзади и атакует в спину. Кроме того, он время от времени использует «ослепление» (хотя номинально Ян – Темный Джедай, эта способность у него еще есть, поскольку он не совсем утратил связь со Светлой стороной).

Иногда (на сложности «Easy» это происходит очень редко) Ян становится невидимым. У вас еще нет способности «видеть скрытое», поэтому в таких случаях внимательно смотрите по сторонам. Мерцающие голубые огоньки – это и есть скрывающийся Ян.



Удерживайте «Fire Primary» и бегайте по залу, стараясь столкнуться с Яном. Чтобы попасть по нему мечом, нужно встать рядом и совместить прицел с телом Яна.

Единственное внешнее проявление ваших попаданий – стоны Яна.

Ни в коем случае не стойте на месте, обмениваясь ударами. У вашего противника больше «жизни», не позволяйте ему ранить вас. Если вы все же не избежали ранения, лечитесь при помощи емкостей с бактой.

Восьмой этап. Побег из дворца (Palace Escape)

Поднимитесь из зала на крышу дворца.

На крыше малейшая неосторожность навлечет на вас гибель. Воспользуйтесь вентиляционной системой, чтобы снова попасть во дворец и отыскать 8Т88.

Найдите «челнок» 8Т88 – для этого придется проникнуть на дальнюю башню через вентиляционную систему дворца.

Когда будете ехать на лифте, смотрите на стены. В одной из них вы увидите нишу с устройством за решеткой. Разрубите решетку световым мечом, потом включите устройство. Теперь лифт будет подниматься выше, до самой крыши.

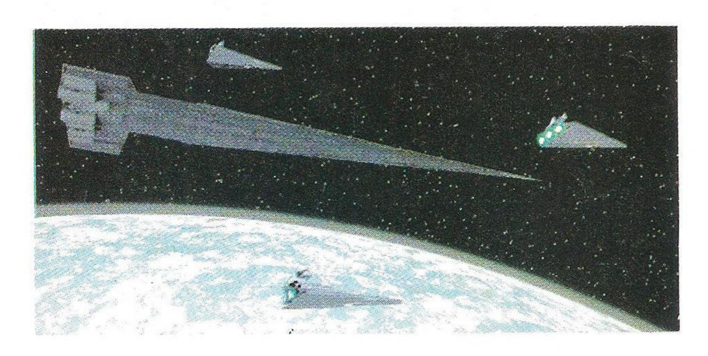
На крыше будьте предельно осторожны: в воздухе периодически возникает имперский бомбардировщик «TIE-Bomber». Не пытайтесь сбить его, это невозможно. Просто, используя способность «прыжок», запрыгните на выступ рядом с лифтом. Уничтожьте автоматические пушки, стреляющие в вас. Бомбы «TIE-Bomber» не достанут вас на выступе. Идите по выступу вперед, потом прыгните направо и осмотритесь. Вы увидите огромные «окна» (проемы вовнутрь здания). Вам нужен небольшой проход, расположенный на внутренней стороне этих проемов. Спрыгните в него (это довольно тонкая работа).

Дальше вам предстоит долго бродить в поисках трубы воздухообменника. Периодически выбрасываемый оттуда воздух может перенести вас через пропасть между зданиями дворца прямо в другую трубу воздухообменника (вы должны прыгнуть одновременно с порывом ветра). Около другой трубы тоже дует, и вас может сбросить в пропасть – не зевайте. Нужно запрыгнуть на верх этой второй трубы. Идите по трубе вперед, потом аккуратно спрыгните вниз.

Последняя опасность – рядом с космическим «челноком», на котором удирает «8Т88». Крыша ангара, по которой вы идете, начнет открываться. Вы рискуете упасть и разбиться. Бегите на неподвижную часть крыши. Именно туда прилетит Джэн.

1. Спуститесь на лифте и прикончите двух штурмовиков. Идите к дальней стене комнаты и поверните налево. В углу вы увидите маленький проход в секретную комнату.

2. Когда окажетесь в «зеленом» районе (его вы не пропустите), войдите в вентиляционную шахту через одно из двух отверстий. Внутри шахты смотрите на пол. Требуется пострелять в одно место в полу (когда окажетесь там, то поймете, что́ я имею в виду).



3. Продолжайте спускаться по вентиляционной шахте. Перед тем, как доберетесь до металлических ворот, вы увидите слева ржавый участок стены. Разрежьте его световым мечом.

4. Достигнув трубы воздухообменника, используйте «ускорение движения», чтобы добраться до конца этого туннеля. Осмотритесь. Вы увидите маленькое отверстие в стене уходящего вниз прохода. Подождите, когда поток воздуха снизу несколько усилится, и прыгните в это отверстие. Выскочить из него будет можно, когда поток воздуха снизу достигнет наивысшей силы.

5. Воспользуйтесь потоком ветра из воздухозаборника, чтобы перепрыгнуть на противоположную сторону. Осторожно (чтоб ветер не сдул) приблизьтесь к краю и посмотрите налево. Вы увидите выступ. Обойдя по этому выступу все здание, вы наткнетесь на вентиляционную шахту. Прорубите проход световым мечом. На обратной дороге не забудьте включить «ускорение движения» (иначе не сможете идти против ветра).

Девятый этап. Взлет с заправочной станции (Fuel Station Launch)

Грузовой корабль с 8Т88 на борту готовится отправиться в долину Джедаев. Спуститесь с крыши и доберитесь до заправочной станции.

На заправочной станции опорожните главный топливный бак и пройдите через него.

Кратчайшая дорога к заправочным фермам проходит через топливные трубы. Остановите прокачку топлива, чтобы опорожнить трубы.

Проберитесь по трубам в резервуар под грузовым кораблем.

Побродите по городу, найдите ключ. С его помощью откройте дверь и идите в комплекс заправочной станции. Имеются пять рубильников, расположенных на площадках один под другим. Манипулируя ими, нужно перекачать топливо из одного бака в другой. Контролировать процесс вы можете, поглядывая на встречающиеся тут же экраны с изображением баков. Топливо отмечено желтым цветом. Вам нужно полностью наполнить бак слева (похож на простой прямоугольник) и опустошить бак справа.

Далее отыщите желтый гаечный ключ (просто загляните во все углы) и спуститесь вниз (ниже последнего пятого рубильника). Ключом откройте бак. Заберитесь внутрь, закройте заслонку. Теперь откройте заслонку напротив и начинайте путешествие по топливопроводу. Помните, что следующие двери откроются только тогда, когда вы закроете предыдущие. Последняя логическая задача ждет вас, когда свалитесь в огромный зал с мешающей вашему движению заглушкой в в центре пола. Единственная управа на эту заглушку – световой меч. Разрезав ее, вы свалитесь вниз и сможете продолжить нелегкий путь к победе. Почти в самый последний момент вам придется прыгать, так что «сохраняйтесь».

1. Продвигаясь вперед, вы скоро наткнетесь на район, где будет большая труба. Проползите под ней. Посмотрите направо – и увидите выступ, который ведет в угол. А потом вы увидите дорожку, в конце которой находится секретная комната.

2. Получив желтый ключ, откройте запертую дверь и идите по левой дорожке к маленькому бункеру. Запрыгните на него.

3. Войдите в бункер и на лифте, который там будет, спуститесь вниз. Сходя с лифта, посмотрите наверх и налево. Вы заметите маленькое отверстие. Запрыгните туда.

4. За топливным баком найдите лифт, который доставит вас в комнату управления. Дверь сбоку приведет в район с низеньким потолком (придется поползать), в котором находится югнот («ugnaught» – маленькое невооруженное существо с гаечным ключом в руках). Сначала проползите направо. Там включите фонарь и посмотрите вверх. Видите комнатушку? Запрыгните в нее.

5. Миновав топливный бак (после того, как откачаете из него топливо), опуститесь на лифте в комнату с трандошаном. Ликвидируйте его и снова встаньте на лифт. Он вас поднимет к топливному баку. Не сходите с лифта – и вскоре он поднимется на новый уровень.

6. Рядом с секретной комнатой из п. 4 есть еще одна комната, полная топливных баков. Заберитесь по этим бакам на самый вверх – и найдете маленькое отверстие в стене.

7. Уберите с дороги югнота (толкайте его или просто пристрелите). Взорвите топливные баки (но так, чтобы вас не задело взрывной волной). В стене вы увидите отверстие.

8. Выполнив вторую из поставленных задач, вы окажетесь близ двух огромных труб, ведущих к шести обстреливающим вас автоматическим пушкам. Запрыгните на трубу слева и идите к пушкам. Когда упретесь в стену, поверните налево – и увидите маленькое отверстие.

9. Уничтожьте шесть пушек. Стену, расположенную напротив и чуть левее двери, можно будет взорвать.

10. Выполняя четвертое задание, включите фонарь в конце туннелей. Слева в темноте скрыта комната. Загляните туда прежде, чем вступите на последний топливный бак, т. к. сразу после этого вам придется прыгнуть.

Десятый этап.
Награда для 8Т88 (8Т88's Reward)

Откройте верхние грузовые двери и проникните в корабль.

Остановите вентилятор и попадите через проход позади него в сердце реактора.

Прервите работу реактора и по нижним отводам пройдите в ангар для космических «челноков». 8Т88 должен быть неподалеку.

Открыть верхние двери просто, но, когда вы спрыгнете вниз, перед вами окажутся еще одни двери, по которым придется ударить световым мечом. Далее вам нужно отключить несколько силовых полей. Учтите: в одну из комнат невозможно попасть. Силовое поле, преграждающее вход, пока нельзя отключить. Вы попадете в эту комнату потом, на лифте.

Чтобы вентилятор (большой красный круг на выступе стены на нижнем уровне) перестал вращаться, расстреляйте два красных квадрата-огонька по бокам выступа. Затем проползите сквозь красное силовое поле позади него – и окажетесь в сердце реактора. По дорожке пройдите к двери и на лифте поднимитесь в ту самую комнату, куда не могли попасть. Дерните там за рычаг и снова спуститесь в реактор. Он теперь выключен, так что можно спрыгнуть вниз. Там в одной из ниш мечом разрубите решетку. По проходу вы попадете в ангар для «шаттлов». Откройте единственную исправную дверь – и приготовьтесь к новым испытаниям.

1. Войдя в первое здание справа, вы увидите лестницу, ведущую на второй этаж. Загляните за лестницу.

2. Оказавшись в комнате с двумя лифтами, спуститесь на одном из них. Вы окажетесь в комнате с контейнерами. В потолке над одним из контейнеров (он стоит справа, если вы повернетесь к лифту спиной) есть отверстие. Запрыгните на контейнер, а с него – в отверстие.

3. Идите по выступу вокруг вентилятора (он похож на красный круг). Вы окажетесь возле скрытой во мраке комнаты.

4. Когда выключите вентилятор и сможете пройти на участок, залитый красным светом, используйте «ускорение движения» и пробегите вперед до конца (не применив «ускорения», вы соскользнете в боковые проходы).

5. Добравшись до конца туннеля (п. 4), повернитесь и соскользните в первый туннель слева.

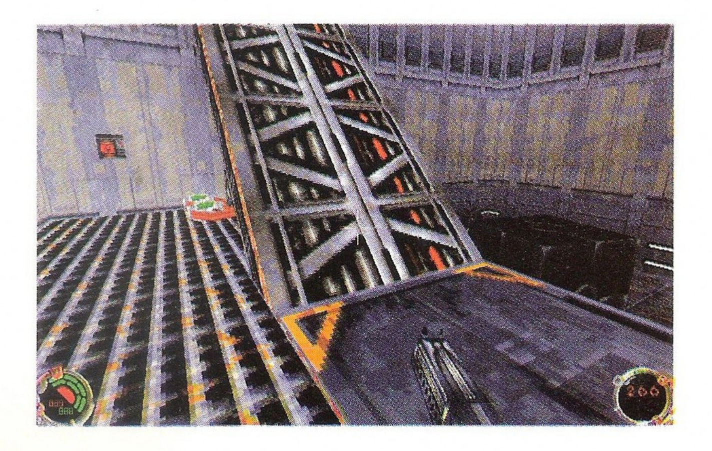
6. На самом дне реактора найдите решетку и разрежьте ее световым мечом. Воспользуйтесь «ускорением движения» и забегите в туннель слева.

Одиннадцатый этап.
Братья Сита (Brothers of the Sith)

Победите Горка и Пика. Возьмите голову «8Т88». Внутри нее – карта долины Джедаев.

Очень любопытный бой. Противников у вас двое. Большой неповоротлив, но частенько использует «захват». Поэтому убейте его поскорей. После смерти компаньона маленький противник станет атаковать вас активнее. Как и Ян, он старается прыгать и нападать сзади, но предварительно делается невидимым. Используйте способность «видеть скрытое».

Покончив со вторым противником, вернитесь в то место, где начался бой. Подберите там голову 8Т88 и емкости с бактой (они стоят на полке рядом).



Двенадцатый этап. Побег с картой (Escape with the Map)

Войдите в главный трюм. Внутри вы сможете забраться на контейнеры и оттуда запрыгнуть в комнату управления.

Переключая трапы вокруг отводного канала для выхлопных газов, проберитесь наверх.

Вернитесь на основную палубу и дождитесь «Ворона» («Crow» – так называется корабль Кайла).

Бродите по трюму, пока не отыщете помещение с контейнерами. Перепрыгивая с контейнера на контейнер, вы сможете добраться до маленькой дорожки (смотрите вверх), а оттуда – в комнату управления. Ваша дальнейшая задача – найти все ключи (если я не ошибаюсь, их три). С их помощью откройте двери вокруг канала для отвода выхлопных газов и потихоньку поднимайтесь все выше и выше.

1. Спустившись на лифте в район с конвейерной лентой, вы увидите два больших контейнера справа (они стоят возле самого лифта). Зайдите за эти контейнеры – и увидите комнату в стене.

2. Войдите в огромный затемненный зал с большими контейнерами серого цвета. Расстреляв пушку на потолке, поверните налево. Чтобы лучше видеть, включите фонарь. Посмотрите направо. Видите проход, ведущий к лифту? Поднимитесь на лифте и присмотритесь к контейнеру перед вами. На нем есть ржавый участок, который можно разрезать мечом. Сделайте это и войдите внутрь контейнера.

3. Поднявшись на лифте (см. п. 2), идите прямо вперед к серым контейнерам. Примените «ускорение движения», чтобы пробежать вперед по контейнерам в секретный район. Добраться до него можно и снизу: при помощи способности «прыжок».

4. Добравшись до самого верха серых контейнеров, запрыгните оттуда в комнату управления (где лежит синий ключ). Выйдите из комнаты и идите по выступу, пока не окажетесь посередине зала. Следующий секретный район находится прямо перед вами. До него можно допрыгнуть с выступа. Или же, стоя внизу, примените способность «прыжок». Этот секретный район расположен сбоку от тайника, описанного в п. 2.

Тринадцатый этап. Затерянная планета Джедаев (the Lost Planet of the Jedi)

Найдите первый бункер, блокирующий подступы к системе питания магнитного поля.

Найдите и уничтожьте все системы питания первого магнитного щита.

Придумайте способ пробраться через второй магнитный щит и найдите главный грузовой лифт, который доставит вас к основанию башни долины.

Системы питания (два ярких провода и шкала напряжения рядом) рубите мечом. В конце концов вы отключите первый магнитный щит. Идите в открывшийся проход. Преодолеть маленькое озеро можно или используя способность «прыжок» (придется перепрыгивать с выступа в скале на



выступ), или нырнув и проплыв подводным туннелем. Далее вы увидите реку, через которую перекинут мост (по нему ходит «AT-ST»). Под мостом извивается труба. Именно по этой трубе вы преодолеете второй магнитный барьер: труба соединяет два подземных прохода. Входы в них преграждают решетки, которые разрубит ваш световой меч.

Минован второй магнитный барьер, не пытайтесь перебить штурмовиков Империи: компьютер постоянно регенерирует их. Просто заскочите во все комнаты и дерните рычаги. Откроется новая дверь. Войдите туда, закройте дверь и спокойно поднимитесь на лифте.

1. Если вы войдете в реку и поплывете по течению, то со временем увидите вверху мост. Загляните под мост – и найдете дыру, в которую можно запрыгнуть и, таким образом, достичь маленького выступа.

2. По наклонной каменистой дорожке вы достигнете места с двумя нишами в скале (в них стоят автоматические пушки). В темноте за левой пушкой (если стоять к ним лицом) – секретная комната.

3. В основной части базы (там, где нужно разрезать решетку, чтобы найти последний щит питания магнитного поля), вы увидите воду на полу. Пройдите в дыру в этой решетке (вы упадете). Идите вперед – и увидите лифт. Не спешите подниматься на нем, сначала пройдите направо в боковую комнату. Там стоят топливные баки, взорвите их – и на полу увидите дырку в решетке. Спрыгните туда.

4. Минован первый магнитный барьер, вы доберетесь до пруда. Нырните в воду, спуститесь поглубже, заплывите в первый туннель направо, затем всплывите. Идите по дорожке – и вы окажетесь в районе с большой наклонной дорожкой слева. Идите туда, немного поднимитесь по дорожке и воспользуйтесь способностью «прыжок», чтобы забраться на маленький выступ слева.

5. Продолжайте идти, пока не обнаружите большой участок, заполненный водой. Плывите влево. Достигнув водопада, развернитесь и погрузитесь под воду. Посмотрите налево и отыщите в стене пещеру: она приведет вас в секретную комнату.

6. На другом конце реки нырните, чтобы попасть в еще одну пещеру, расположенную в скале справа (здесь будет несколько автоматических пушек). Наклонная дорожка ведет к лифту, который поднимет вас ко второму магнитному барьеру. Обратите внимание на пещеру справа, немного выше уровня воды. Воспользуйтесь способностью «прыжок» и запрыгните туда.

7. Спуститесь на лифте к мосту, на котором разгуливает шагающий танк «AT-ST». Далее перед вами появится второй магнитный барьер. Видите два контейнера ря-

дом с лифтом? Заберитесь на них – и увидите маленькую комнатку сбоку.

Четырнадцатый этап. Мо – месть (Maw – the Revenge)

Ваша задача – победить Мо.

Я специально не перевел имя вашего врага. Английское слово «maw» допускает много толкований. Если интересно, загляните в словарь.



Мо – легкий противник, если вы играете за Светлого Джедая. Просто примените «убеждение» – и он ваш.

Если же вам симпатичнее Темная сторона Силы, придется попотеть. Я так и не обнаружил, есть ли у Мо какие-то специальные способности, поскольку он их не применял. Может быть, на последнем уровне сложности он что-то и выкинет, а так... А так он просто летает и работает мечом. По нему довольно сложно попасть, если сражаться на открытом пространстве. Кроме этого, там можно сорваться вниз и разбиться. Поэтому заманите его в закрытое помещение.

После победы над Мо сюжет разветвляется. Или вы останетесь на праведном пути – или станете Темным Джедаем.

Пятнадцатый этап. Падающий корабль (the Falling Ship)

Для Темного Джедая этот этап называется по-другому: «Вглубь Темной стороны» (into the Dark Side).

Добегите до захваченной «Вороны» (ваш корабль) прежде, чем грузовой корабль упадет на дно каньона. Вы можете замедлить его падение, если включите тормозные двигатели.

Это единственное задание, ограничивающее вас по времени. Секундомер включается не сразу, а лишь по достижении вами определенной точки на карте (в этот момент голос произнесст, что до столкновения осталось пять минут).

Основная трудность в том, что корабль при падении вращается вокруг своей оси и вы попеременно стоите то на полу, то на стене, то на потолке, то опять на полу. И это не прекращается ни на минуту.

Куда бежать – указывают зеленые стрелки. Осторожно: вас могут раздавить перекатывающиеся контейнеры. На немногочисленных имперских солдат можете не обращать внимания: им не до вас. Докучать вам будут лишь несколько назойливых роботов, но с ними вы легко справитесь.

Зеленые стрелки приведут вас в помещение с двумя выходами (налево и направо), над которыми горят красные стрелки. Сверните направо. Вы окажетесь в комнате, из которой виден ваш корабль. Нажмите две кнопки (одна под окном, другая – на стене напротив). Это откроет путь к кораблю и включит тормозные двигатели, что позволит выиграть время. Теперь бегите назад в коридор. Справа от вас, сразу после выхода из комнаты с двумя рычагами, будут контейнеры, над которыми открылся проход, отмеченный красным светом. Заскочите в него (это будет не просто) и бегите по проходу, пока не окажетесь в огромном зале. Наверху – светлый круг с ямой посередине. Но вам нужно в другую сторону. Там вы найдете еще один проход, который приведет вас к кораблю.

В самом начале этапа пройдите к двери. Посмотрите вверх и немного влево – и увидите маленькое отверстие, ведущее в туннель. Используйте «ускорение движения», чтобы запрыгнуть в это отверстие.

Шестнадцатый этап для Светлого Джедая. Сарисс – бой Джедаев (Sariss – Jedi Battleground)

Победите Сарисс и попытайтесь найти другой путь в долину Джедаев.

Схватите меч Яна и прыгните вниз. Вам предстоит бой с опасным противником. В основном Сарисс действует как Ян (прыгает и нападает сзади), но кроме этого часто исчезает. Ее специальная способность – «смертельный взгляд», которого можно избежать, спрятавшись, например, за разбитый грузовой корабль (кстати, внутри него на возвышении лежат две аптечки). «Жизни» у Сарисс много, так что не вступайте в обмен ударами, двигайтесь.

Шестнадцатый этап для Темного Джедая. Ян – битва насмерть (Yun – Battle to Death)

Исправьте былую свою ошибку и уничтожьте Яна. Потом найдите новую дорогу в долину.

Тактика Яна не изменилась, а вот «жизни» у него прибавилось немало. Теперь вам придется побегать.

Семнадцатый этап. Восхождение на башню долины Джедаев (the Valley Tower Ascent)

Включите внутреннюю конвейерную систему (она поможет достичь окраин долины Джедаев).

Выхлопы машин Империи выходят через несколько отверстий в горе. Найдите такое отверстие рядом с главным отводным каналом.

Превите поток воздуха через главный канал и проскочите в комнату управления.

Найдите путь в ремонтный отсек, расположенный над комнатой управления. Оттуда лифт поднимет вас к основному зданию.





Большой лифт внутри строения нужно спустить в самый низ (на несколько этажей). Потом посмотрите на стену, противоположную стене с кнопкой управления лифтом. Там ниша. Включите лифт и, когда он начнет подниматься, побегите и прыгните в нишу. Получится, что лифт вверху, а вы – внизу. Тут вы увидите проход, ранее скрытый под платформой лифта. В нем включается конвейерная система. Мимо вас за зеленым полем начнут подниматься контейнеры. Вы должны запрыгнуть на один из них, а потом, когда он поднимет вас, прыгните в проход в стене.

Второе сложное место – вентиляционное отверстие, мимо которого нужно проскочить в комнату управления. Дождитесь, пока не уляжется ветер и бегите, предварительно включив способность «ускорение движения».

Чтобы подняться в ремонтный отсек, вступите в струю воздуха (которая рядом с комнатой управления). Она поднимет вас к потолку, и вы увидите решетку. Разрубите ее мечом – и сможете войти в ремонтный отсек.

1. Войдите в главное здание и поднимитесь на лифте. В комнате впереди на верхнем этаже вы увидите два топливных бака. Расстреляйте их и войдите в комнату, расположенную за ними.

2. Оказавшись на верхнем этаже, войдите в залитый желтым светом район, куда вас доставит конвейерная лента. Здесь уменьшена сила тяжести: вы можете подпрыгивать выше, чем обычно, а при падении не разобьетесь. Воспользуйтесь способностью «прыжок» и запрыгните на выступ сверху справа от туннеля. Повернитесь и подпрыгните на следующий выступ (на противоположной стороне). А можно просто постараться вовремя вскочить на контейнеры и подняться на них до выступов. Для этого нужно включить движение контейнеров.

3. Когда доберетесь до воздухозаборника, откуда вырываются порывы ветра, примените способность «ускорение движения» и бегите к другому концу этой трубы.

4. Миновав воздухозаборник, вы пройдете через лифт и войдете в большой каньон. Слева есть комната с топливными баками. Взорвите их – и увидите дыру в полу. Прыгните туда.

5. Когда доберетесь до воздушной струи (рядом с комнатой управления), которая начнет поднимать вас к последней решетке (за ней находится конец данного этапа), попытайтесь одновременно с подъемом двигаться вперед. Достигнув потолка, посмотрите по сторонам. Войдите в маленькую пещеру неподалеку.

6. В районе предыдущего секрета по краю обойдите верхнее помещение, избегая воздушной струи, и доберитесь до другой стороны (там пещера).

Восемнадцатый этап.
Спуск в долину (Descent into Valley)

Отыщите безопасный вход на второй подуровень.

Комната управления позволит вам спустить контейнер через грузовые двери – и тогда вы сможете спрыгнуть на нижние уровни.

Пройдите до третьего уровня, минуйте помещение для складирования грузов.

Найдите вентиляционную систему, используемую Империей для откачки воздуха из долины.

Бегайте и нажимайте кнопки. Будьте внимательны: одна из кнопок расположена в окружении лампочек и ее не сразу заметишь. Опустив грузовой контейнер, вы сможете включить его вращение. Далее вам нужно запрыгнуть на него и, пока он вращается, перепрыгнуть на другую сторону.

1. Спуститесь вниз на первом маленьком лифте и спрыгните в район под огромным грузовым контейнером, где расположен включатель. Повернитесь лицом к включателю, затем повернитесь направо, потом поднимитесь на лифте.В отверстии на другой стороне стены вы увидите бронежилет. Допрыгните до него.

2. Из района предыдущего секрета спуститесь по туннелю в район с наклонной дорожкой (слева) и дверью (справа). Если вы войдете в комнату и посмотрите наверх, то увидите треугольный выступ. Примените способность «прыжок» и заберитесь в этот район.

3. В конце концов вы пройдете по наклонной дорожке и окажетесь в зале, где на участке, ограниченном черно-желтыми полосами, срезан пол. Когда дойдете до конца наклонной дорожки, поверните налево и идите вперед. Посмотрите вверх и воспользуйтесь способностью «прыжок», чтобы попасть туда.

4. Под наклонной дорожкой, по которой вы только что сошли, лежат два комплекта ракет, а на стене рядом есть трещина. Достаньте детонатор и подорвите стену.

5. Когда вы окажетесь на самом дне этого этапа, вам придется пройти через несколько туннелей и вы увидите три зеленых включателя. Идите вниз, воспользуйтесь лифтом, снова пройдите еще один зал. Когда доберетесь до каменистого участка, оглядитесь – и вы увидите трещины в стене слева. Подорвите стену детонатором.

6. Миновав каменистый зал, вы окажетесь в районе, где придется спрыгнуть на наклонную дорожку. Пробегитесь по дорожке через комнату – и слева увидите еще одну наклонную дорожку, ведущую вверх. Воспользуйтесь не гладкой дорожкой, а другой, неровной. В комнате вы увидите трещины в стене. Достаньте детонатор и подорвите стену.

7. Достигнув железного выступа с черно-желтыми полосами, идите по нему до конца и достигнете скрытой комнаты.

Девятнадцатый этап. Долина Джедаев (the Valley of the Jedi)

Вы должны спуститься к раскопкам, расположенным под имперскими сооружениями.

Чаще используйте суперспособность «защита»; все время идите вниз. Можете потратить весь боекомплект. Он больше не понадобится: впереди – только поединки с Темными Джедаями.

1. Спустившись на один уровень, воспользуйтесь первым лифтом. Ликвидируйте штурмовиков и запрыгните с контейнера на выступ в темноте.

2. Достигнув нижнего этажа, запрыгните на большой контейнер, стоящий в центре комнаты. Далее пройдите по единственному выступу до окна и выпрыгните из него, чтобы схватить предметы, стоящие на ограждении.

3. Стоя на выступе (см. предыдущий секрет), посмотрите вверх и направо – на выступ среди скал. Прыгните на него, воспользовавшись способностью «прыжок».

4. Когда вы спуститесь на лифте, обратите внимание на заряд для щита, лежащий на выступе окна. Лучший способ добраться до него – выйти наружу и воспользоваться «прыжком».

5. Спуститесь на лифте, расположенном внутри большой «коробки». Нажмите кнопку, чтобы поднять лифт наверх, и посмотрите вниз. Под лифтом припрятаны коекакие вещички.

6. Достигнув дна, где работает бур, идите вниз и направо. Когда доберетесь до места, где нужно идти налево, повернитесь направо и посмотрите на стену с трещинами. Подорвите стену детонатором.

7. Продолжайте идти вниз. В конце концов вы доберетесь до серой наклонной дорожки. На стене слева – трещины. Так что опять готовьте детонатор.

8. Вам преграждают путь «веревки». Не режьте мечом первую «веревку», а перейдите в следующий район. Повернитесь направо и включите фонарь. На стене сбоку вы увидите трещины. Подорвите эту стену и зайдите внутрь.

Двадцатый этап. Бок Грубиян (Boc – the Crude)

Вообще-то, возможен и другой перевод клички Бока; можете снова заглянуть в словарь.

Бок – последнее препятствие на вашем пути к Джереку. Уничтожьте Бока, чтобы встретиться с самим Джереком.

Все время применяйте «защиту». Поскольку вы уже стали Jedi Lord, запас Силы успеет восстановиться к тому времени, как истечет срок действия «защиты» – и вы сможете использовать ее по-новому. Бок не сможет причинить вам никакого вреда. А если вдруг сможет – лечитесь при помощи Силы, а емкости с бактой берегите: вам еще с Джереком драться.



Двадцать первый этап. Джерек, средоточие Силы (Jerec – the Force Within)

Оживая в центре зала, Джерек будет воздействовать на статуи Джедаев, которые преградят вам дорогу. И тогда Джерек легко убьет вас. Однако механизм, оставленный древним Джедаем, может прервать восстановление Джерека.

Джерека мало убить один раз, это нужно сделать трижды. После очередной «смерти» Джерек будет восстанавливаться, черпая силы из «колодца света», который вы увидите с самого начала.

Не стойте на месте и вовсю применяйте свои способности. Главное – не робейте. Вы победили всех предыдущих врагов – осилите и Джерека.

Коды

В режиме разговора (вызывается нажатием на `T`) после появления приглашения «Command» напечатайте код и нажмите `Enter`:

IMAYODA	–	Джедай-Мастер Светлой стороны (доступны все соответствующие способности);
SITHLORD	–	Джедай-Мастер Темной стороны;
RACCOONKING	–	Джедай-Супермастер (доступны способности и Светлого Мастера, и Темного);
BACTAME	–	полное восстановление здоровья;
RED5	–	все виды оружия;
WAMPRAT	–	все предметы;
YODAJAMMIES	–	восстановление запаса Силы для спецспособностей;
5858LVR	–	полная карта этапа;
DEEZNUTS	–	пропуск этапа (переход на следующий);
THEREISNOTRY	–	завершение этапа (победа).

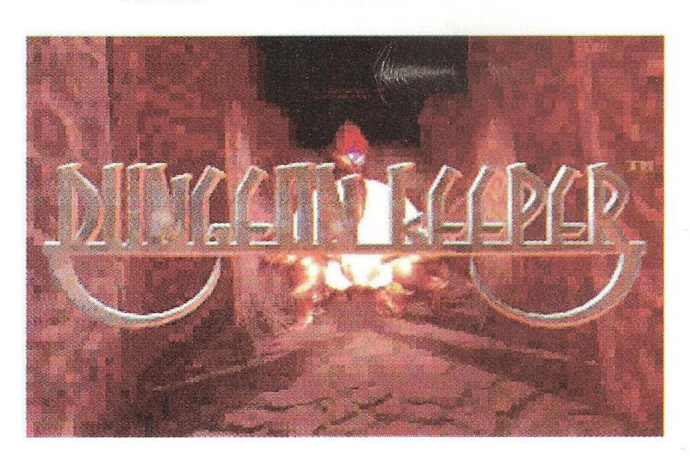
Кроме этих кодов, есть такие, которые можно «включать» и «отменять». Применяя их, нужно после кодового слова указывать: «On» или «Off». Например, для включения режима полета вы должны напечатать: «Eriamjh On».

JEDIWANNABE ON/OFF	–	режим блокировки всех вредных воздействий, кроме падения с очень большой высоты;
ERIAMJH ON/OFF	–	режим полета. При помощи клавиш «подпрыгнуть» и «присесть» вы сможете взлететь или плавно опуститься;
WHITEFLAG ON/OFF	–	включение и отключение искусственного интеллекта (если он выключен, враги не станут нападать на вас);
SLOWMO ON/OFF	–	режим замедления (хорош во время поединков на лазерных мечах).

Андрей Шаповалов

Dungeon Keeper

Разработчик	Bullfrog
Издатель	Electronic Arts
Выход	июль 1997 г.
Жанр	стратегия + RPG
Рейтинг	★★★★★



Сейчас никого не удивишь появляющимися в компьютерном мире все более и более «крутыми» играми. Но бывалый игроман заметит: при ближайшем рассмотрении всё новое уж очень смахивает на старое. Ну, графика лучше, ну, музыка качественней, а сюжеты обсасываются всё те же. Новых идей практически нет.

Редкое исключение – игра «Dungeon Keeper». Такого человечество еще не видало. Это чудо – смесь стратегии и RPG: «Warcraft» и «Quake» в одном флаконе. А еще «Dungeon Keeper» позаимствовала лучшее из «Theme Park», «Populous», «Magic Carpet»... да всего и не перечислишь. И все же игра «Dungeon Keeper» представляет собой нечто новое, ни на что не похожее – то, что, возможно, станет стилем нового поколения игрушек.

Уникален интерфейс игры. Вы можете играть, используя вид сверху и немного под углом, а можете вселиться в одно из ваших существ – и тогда вам покажется, что вы играете в «3D-action». Карту можно крутить в разные стороны, приближать и удалять ее от себя, выбирая положение, которое наиболее удобно для вас.

Единственный недостаток – графика выглядит немного устаревшей, но на фоне происходящего это почти незаметно. Не знаю, чего добивались разработчики, но игра получилась очень красивой, яркой, с четко прорисованными деталями.

Игрой поддерживается режим «multiplayer»: можно играть с друзьями по модему, через «Интернет» или связываться напрямую, используя нуль-модемный кабель.

Операционная система – MS DOS или Windows 95. Для увеличения быстродействия под Windows 95 игра использует Microsoft DirectX 3.0A.

Процессор – 486 / 66 МГц и выше (рекомендуется Pentium 100).

Минимально необходимое свободное пространство на жестком диске – 63 Мб.

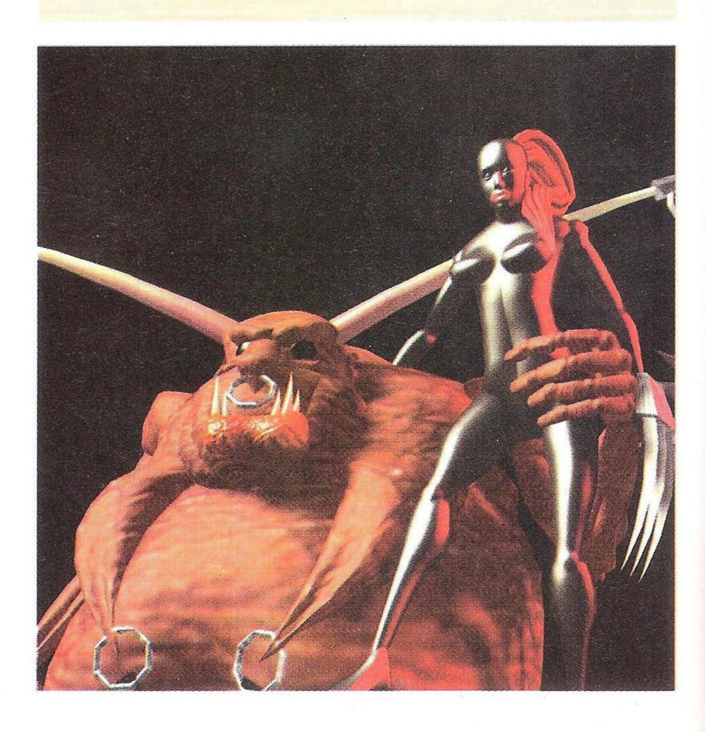
Оперативная память – 8 Мб.

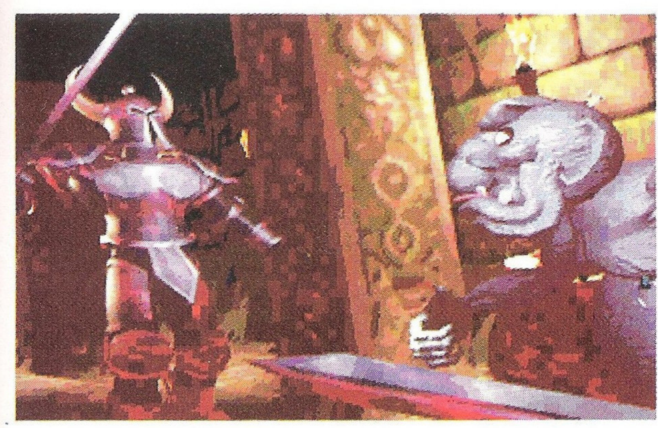
Видеоплата – совместимая с DirectX, 1 Мб.

Привод CD-ROM – двухскоростной (рекомендуется четырехскоростной).

Другие принадлежности – мышь «Microsoft» или полностью совместимая, клавиатура, рекомендуется «Sound Blaster» или полностью совместимая звуковая плата.

Не все существующие видеокарты поддерживают драйверы DirectX. Для проверки запустите программу «DXSETUP», находящуюся на диске с игрой «Dungeon Keeper», и она сообщит вам, поддерживает ли ваша система DirectX. Если будет выдано сообщение «No Hardware Support», возможно, на вашем компьютере программа будет работать медленнее (или вообще «не пойдет»). Если установленные на вашем компьютере драйверы не прошли тест на совместимость с DirectX 3.0A, программа спросит, нужно ли обновить драйверы. Советую ответить: «НЕТ». Попробуйте сначала запустить игру под Windows 95, не устанавливая драйверы DirectX 3.0A. Если игра будет работать корректно, не стоит их обновлять. Если же возникнут проблемы, попробуйте установить DirectX 3.0A, щелкнув левой кнопкой мыши на соответствующей кнопке (на экране установки игры).





Как правило, в компьютерных играх вам отводится роль хороших персонажей, очищающих мир от всякой нечисти. Здесь же вам предстоит стать Хранителем Подземелья (так и переводится название игры), владельцем отъявленных негодяев. Вы живете в мире тьмы и злобы, где имеет вес только золото. Со всех сторон в ваше образцовое подземелье в надежде на легкую поживу ломятся орды Героев, которые грабят и убивают обитателей подземелья. И вообще, ведут себя по-свински, обижая Хранителя. Различают героев-наемников и подданных короля. У наемников есть при себе деньги, так что, убив кого-нибудь из них, не стесняйтесь пошарить по карманам Героя. На золото можно купить слуг, которые станут вашей основной силой в борьбе с другими Хранителям и внешним миром. На помощь богатству придут колдовство и магия.

Самый главный объект – это Сердце подземелья. Если вы потеряете Сердце подземелья, игра закончится.

И у вас, и у ваших врагов имеется своя территория. Только на ней игрок может возводить сооружения. Хотите увеличить свои владения – придется привлечь к делу бесов. Они выполняют самую грязную работу: прорывают в подземелье ходы, добывают золото и алмазы, завоевывают чужие территории...

Золото и алмазы превращаются только в один ресурс – деньги. Добыча алмазов намного эффективнее золотодобычи, потому что алмазное месторождение никогда не иссякает. Но зато золото добывается намного быстрее.

Будьте бдительны и коварны, решительно воплощайте в жизнь все ваши замыслы – и, возможно, вы выйдете победителем в этой битве не на жизнь, а на смерть.



Главное меню

Загружая игру, вы будете попадать в главное меню, где можно выбрать один из следующих пунктов:

START NEW GAME – начать новую игру;

CONTINUE GAME – продолжить игру (вы продолжите игру с того места, на котором она была прервана в последний раз);

LOAD GAME – «загрузить» любое из ранее сделанных сохранений;

MULTIPLAYER – игра для нескольких участников, связанных с помощью последовательного кабеля или модема (только вдвоем) или же по сети, поддерживающей протокол IPX. Если у вас нет возможности играть с друзьями, но хочется ощутить дух соперничества, выберите сетевую игру, и остальных игроков вам заменит компьютер;

OPTIONS – опции (регулирование громкости, переназначение управляющих клавиш);

HIGH SCORE TABLE – табло лучших результатов (десятка сильнейших игроков);

QUIT – завершение игры и возврат в операционную систему.

Панель опций (клавиша Esc)

Помимо главного меню в игре есть панель опций, содержащая практически все пункты главного меню, необходимые для управления игрой. Чтобы открыть панель опций, нажмите во время игры **Esc** или щелкните левой кнопкой мыши по букве «Q» в верхнем левом углу карты подземелья.

Панель опций содержит шесть пиктограмм:

LOAD GAME – загрузка ранее «сохраненной» игры;

SAVE GAME – «сохранение» игры;

GRAPHICS MENU – графические опции:

- Shadows – тени (возможно пять значений, определяющих, сколько теней может отбрасывать существо; по умолчанию – четыре),
- View Distance – показ дистанции (определяет глубину обзора подземелья). Большую глубину обзора можно требовать лишь на мощном компьютерс. Иначе игра начнет «притормаживать». По умолчанию устанавливается максимальное значение,

View Type – режим обзора (переключаются режим с наклоненными стенами и режим с прямыми стенами). В режиме наклоненных стен вы сможете поворачивать экран на произвольный угол, в режиме прямых – только на 90 градусов,

Wall Height – высота стен. Для увеличения обзора можно установить малую высоту стен (в один блок),

Gamma Correction – регулировка яркости экрана (возможно пять значений; по умолчанию установлен самый низкий уровень яркости);

SOUND MENU – регулирование громкости музыки и звуковых эффектов;

COMPUTER ASSISTANCE MENU
– помощь компьютера. Вы можете возложить на компьютер часть ваших проблем:

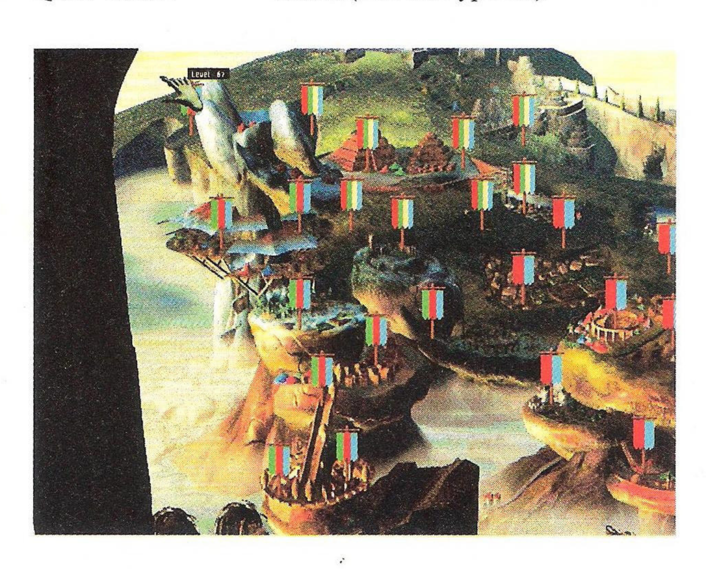
Aggressive Computer Assistance
– компьютер помогает строить подземелье, устанавливать ловушки, накладывать заклинания и атаковать (эта опция включена по умолчанию),

Defensive Computer Assistance
– компьютер помогает строить подземелье, устанавливать ловушки и накладывать заклинания,

Construction Only Computer Assistance
– компьютер помогает только строить комнаты и устанавливать ловушки,

Move Only Computer Assistance
– компьютер следит за перемещениями существ, подгоняя их;

QUIT GAME – выход (в начало уровня).



Экран игры

Экран игры разделен на две части. Слева – панель управления, а справа – экран подземелья.

На карте в верхней части панели управления показана та область подземелья, в которой вы находитесь. Чтобы лучше рассмотреть свои владения, нажмите на свиток в левом верхнем углу карты подземелья – и карта займет весь экран.

Пунктирная линия показывает направление к Сердцу вашего подземелья. Красным на карте отмечены области, принадлежащие вам. Серым отмечены укрепленные стены, темно-серым – непробиваемые скалы. Ярко-зеленый цвет означает золото и драгоценные камни. Твари отмечены на карте черными мерцающими точками, Герои – белыми. Разноцветные мигающие квадратики – это незахваченные объекты, например, порталы. Остальные цвета на карте подземелья – владения других Хранителей.

Сразу под картой вы увидите желтые цифры – количество ваших денег. Под картой расположены также пять пиктограмм, соответствующих пяти панелям (слева направо): информационная панель, панель комнат, панель исследований, панель мастерской и панель существ.

На экране подземелья показаны все ваши владения. Именно на этом экране размещаются комнаты и осуществляется управление существами. Время от времени на краю панели могут появляться всплывающие пиктограммы, содержащие важную информацию о новых открытиях, вновь прибывших существах или о битвах, в которых участвуют ваши существа.

Информационная панель (клавиша 1)

На информационной панели расположены следующие пиктограммы:

Imprison – пиктограмма «в тюрьму!» станет доступной после того, как вы построите тюрьму. Щелкнув на этой пиктограмме, вы прикажете своим тварям не убивать врагов, а брать их в плен;

Flee – щелкнув по пиктограмме «бежать», вы прикажете своим тварям уходить с поля боя в случае серьезных ранений;

Payday Bar – индикатор жалования. Значение на нем увеличивается по мере приближения дня получки. Когда показатель достигнет своего максимального значения, ваши существа устремятся в сокровищницу за золотом;

Research Time Bar
– индикатор исследований показывает время, необходимое для завершения исследований существами, работающими в библиотеке (напрямую зависит от размеров вашей библиотеки и количества занятых там существ);

Workshop Time Bar
– индикатор производства показывает время, необходимое для завершения работы над новой ловушкой или дверью. Этим заняты существа, работающие в мастерской. Величина зависит от размеров мастерской и количества трудящихся в ней тварей;

Number of Rooms
– количество комнат в каждом подземелье (информация о каждом Хранителе выделяется соответствующим ему цветом);

Number of Creatures
– количество существ, находящихся в подчинении у каждого из Хранителей;

Query – получение сведений о конкретном существе (появится информационная панель данного существа). Получить сведения о существе можно также нажатием **Shift** с щелчком левой кнопкой мыши на интересующем вас существе.

Панель комнат (2)

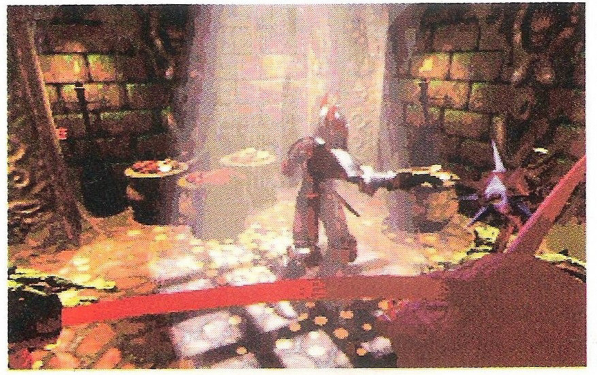
Панель комнат содержит список всех комнат, доступных для строительства на данном уровне. После выбора комнаты появится ее пиктограмма, рядом с которой расположены два числа: красное – количество уже построенных комнат этого типа, желтое – стоимость создания одного поля такой комнаты.

Рядом с числами расположен индикатор заполнения этих комнат. Если все комнаты данного типа заполнены и индикатор показывает максимум – пора строить новые комнаты этого типа.

Всего игрой предусмотрены комнаты пятнадцати типов (у каждого типа – своя пиктограмма). Если пиктограмма пуста, то на данном уровне вы не сможете построить комнату такого типа. Если в пиктограмме расположен вопросительный знак, значит, вы сможете строить такие комнаты после соответствующего изобретения. Если пиктограмма вдавлена, значит, этот тип уже доступен вам, но вы еще не построили ни одной такой комнаты. Если же пиктограмма приподнята, значит, вы уже построили несколько комнат этого типа.

Чтобы увидеть все имеющиеся комнаты, щелкните на пиктограмме правой кнопкой мыши. Вы увидите поочередно все комнаты.

Для того чтобы построить комнату, щелкните на соответствующей пиктограмме и перейдите к тому участку подземелья, где вы хотите расположить эту комнату. Вы можете строить комнаты только на принадлежащей вам территории (поля с красной точкой посередине). Далее, чтобы разместить первое поле комнаты, щелкните левой кнопкой мыши. Если же вы передумали строить комнату, щелкните правой кнопкой мыши.



Если, построив несколько комнат, вы обнаружите, что срочно нуждаетесь в золоте или вам просто нужно освободить место, то можно продать комнату. Для этого сначала щелкните левой кнопкой мыши сначала на пиктограмме продажи комнат (значок доллара), а затем – на ранее построенной комнате, которую продаете. Но вам вернется лишь половина суммы, истраченной на постройку.

Панель исследований (3)

На панели исследований можно найти любое из используемых в игре заклинаний. Чтобы наложить заклинание на существо, щелкните левой кнопкой мыши на пиктограмме заклинания, а затем на существе. Аналогично накладывается заклинание на карту.

Мощность многих заклинаний можно увеличить. Для этого при наложении заклинания удерживайте нажатой левую кнопку мыши. Вы увидите, что число на изображении курсора возрастает, а стрелки распространяются на большую площадь. Число – это возрастающая стоимость (и сила) заклинания. Когда сила заклинания будет вас устраивать, отпустите кнопку мыши.

После выбора заклинания на панели появляется его мигающее изображение. Если на карте имеется действующее заклинание, его пиктограмма становится выпуклой. Щелкнув на ней правой кнопкой мыши, вы увидите точку подземелья, где действует это заклинание. Щелкнув правой кнопкой мыши, вы сможете просмотреть все заклинания, действующие в настоящий момент.

Панель мастерской (4)

Панель мастерской содержит все типы ловушек и дверей, которые вы можете расставить в своем подземелье. Но прежде, чем вы начнете использовать эти вещи, ваши твари должны изготовить их в мастерской.

После выбора ловушки или двери появится ее изображение и число, показывающее, сколько таких ловушек или дверей вы можете разместить. Установка ловушек и дверей бесплатна, но на их изготовление придется раскошелиться.

После установки ловушки (двери) пиктограмма этого типа становится выпуклой. Щелкнув правой кнопкой мыши на такой пиктограмме, вы можете просмотреть все ловушки (двери) данного типа.

Для установки ловушки (двери) щелкните левой кнопкой мыши на ее пиктограмме, а затем – на том месте подземелья, где хотите ее установить. Если вы передумаете ставить ловушку (дверь), щелкните правой кнопкой мыши.

После выбора места для установки на карте появляется прозрачное изображение ловушки. Теперь ваш бес должен принести готовую ловушку из мастерской и установить ее здесь. Обычно

бесы сами идут за ловушкой, но если вы хотите ускорить этот процесс, поместите беса на прозрачную ловушку – и он немедленно отправится в мастерскую. Или же поставьте беса на уже готовую ловушку в мастерской – и он понесет ее к ближайшему прозрачному изображению.



Если с вашим бесом что-нибудь случится по дороге и он бросит ловушку, вражеские бесы могут присвоить ее и нагло использовать против вас. Поэтому следите за судьбой своего беса с ловушкой. Если его убьют, поставьте на брошенную ловушку нового беса.

Пока ловушка ни разу не сработала, она невидима для врагов и Героев. Аналогично, вражеские ловушки невидимы для вас.

Двери (особенно магические) – надежная защита от врагов, которым придется тратить силы и время, чтобы разрушить их и пройти дальше. Двери можно ставить только на своей территории, в коридоре шириной в одно поле. В отличие от ловушек, двери устанавливаются сразу же: вашим бесам не придется надрываться, таская их по всему подземелью. Стены с каждой стороны должны быть укреплены бесами.

Твари могут спокойно проходить в двери, пока они не заперты. Чтобы запереть дверь, поместите курсор мыши на дверь (он примет вид ключа) и щелкните левой кнопкой мыши. Над дверью появится изображение ключа, показывающее: дверь заперта. Проходить через запертые двери могут только призраки.

Ловушки и двери можно продавать. Для этого щелкните на пиктограмме продажи ловушек и дверей (значок доллара) в нижней части панели мастерской. Затем поместите курсор мыши на ловушку и щелкните левой кнопкой.

Панель существ (5)

Здесь можно найти информацию о деятельности ваших тварей. В верхней части панели приведены три пиктограммы действия, а под ними – пиктограммы существ с указанием, сколько ваших тварей занято данным видом деятельности. На экран одновременно выводится только шесть типов существ. Если их у вас больше, пользуйтесь линейкой прокрутки.

Перечислим пиктограммы действия: «безделье» (существа просто живут в вашем подземелье: спят или едят, не делая ничего полезного), «работа» (показ существ, работающих на вас), «сражение» (существа, участвующие в битве).

Всплывающие пиктограммы

Всплывающие пиктограммы содержат сведения о состоянии вашего подземелья.

«Вопросительный знак» сигнализирует о постановке задачи (это сообщение о том, чтó вам необходимо сделать для успешного завершения уровня).

«Восклицательный знак» появляется только в тех случаях, когда ваши существа открывают новую область или заклинание. Чтобы осмотреть новую область, щелкните левой кнопкой мыши на изображении глаза.

Пиктограмма «меч» информирует вас, что в подземелье началось сражение. «Меч» мигает до тех пор, пока все сражения не закончатся. Каждая строка этого окна соответствует отдельному сражению. Слева от знака «VS» изображены ваши существа, а справа – Герои и вражеские существа. Над каждым из воюющих помещен индикатор опытности, а под ним – индикатор здоровья. Чтобы перейти к какому-нибудь из ваших существ, щелкните на его изображении в окне битвы правой кнопкой мыши. Точно так же вы можете перейти ко врагу, находящемуся в вашем подземелье. Чтобы взять свое существо (или несколько существ), щелкните левой кнопкой мыши на его изображении в окне битвы. Здесь же вы можете накладывать различные заклинания на свои и вражеские существа. Для этого щелкните левой кнопкой мыши сначала на пиктограмме заклинания, а затем на пиктограмме существа.

Пиктограмма «морда» свидетельствует о новом существе, попавшем в ваше подземелье через портал. Для того, чтобы увидеть новую тварь, щелкните левой кнопкой мыши на изображении глаза.

Пиктограмма «молоток» сообщает, что труженики вашей мастерской изготовили новый объект.

Пиктограмма «книга» информирует о создании в вашей библиотеке нового заклинания или объекта.

Для того чтобы открыть всплывающую пиктограмму, просто щелкните на ней левой кнопкой мыши. В нижней части окна появится окно с сообщением. В окне могут оказаться такие пиктограммы:

глаз – перейти в новую область;
галочка – закрыть окно;
стрелки – прокрутка сообщения.

Чтобы закрыть окно сообщения, снова щелкните на всплывающей пиктограмме. А для удаления всплывающей пиктограммы с экрана щелкните на ней правой кнопкой мыши. Сообщение, содержащее задачу, удалить невозможно.

Карта уровня
для обычной игры (M)

Сразу после загрузки новой игры вы увидите с высоты птичьего полета те королевства, которые нужно завоевать: прекрасные замки, голубые реки, зеленые равнины, залитые солнцем. Подождите, скоро ваши коварные действия разрушат всю эту красоту.

В игре имеется пять учебных уровней (полезны для начинающих Хранителей) и двадцать обычных. Чтобы начать новый уровень, щелкните на флажке, развевающемся над страной, которую вы хотите завоевать.

Карта уровня
для сетевой игры (M)

Карта уровня для сетевой игры выглядит немного по-другому. Числа на флажках определяют количество игроков на данном уровне (на уровне 50 играют два человека, на уровне 60 – три игрока, 70 – четыре игрока и т. д.). Все участники игры должны щелкнуть на одном и том же флажке; отменить ошибочный щелчок можно нажатием **Esc** (у каждого игрока – свой собственный указатель мыши).

За недостающих игроков будет играть компьютер.

Каждый игрок получает свое Сердце подземелья и свой доступ к порталу. Цель сетевой игры – уничтожение Сердца противника. Но можно играть и в союзе с другими Хранителями. Для этого используйте доску объявлений. Нажмите **Enter**, напечатайте сообщение и отправьте его, нажав **Enter** еще раз. Затем щелкните на пиктограмме «?» и на цветной пиктограмме Хранителя, с которым вы хотите заключить союз. Пиктограмма начнет мигать. Выбранный вами Хранитель должен подтвердить свою готовность заключить союз с вами аналогичным образом. Для разрыва союза повторно щелкните на его пиктограмме.

Клавиши и мышь

правый Ctrl + **←/Delete** – поворот влево;
правый Ctrl + **→/PgDn** – поворот вправо;
правый Ctrl + **↑/Home** – увеличение масштаба;
правый Ctrl + **↓/End** – уменьшение масштаба;
правый Shift + **←/→** – быстрая прокрутка;
N – «пауза»;
Alt + **R** – изменение разрешения;
Ctrl + **1** ... **8** – установка указателей (маркеров);
Shift + **1** ... **8** – переход к указателю (маркеру);
+/– (на основной клавиатуре) – регулировка яркости;
Backspace – отмена взятия существа;
F8 – включение и выключение подсказок;
Alt + **F** – включение и выключение флажков комнат;
удерживая **0** (на цифровой клавиатуре), щелкните мышью на существе – запрос о существе;
Shift + щелчок мышью на существе – вселение в существо. В этом режиме:

- **↑/↓** – движение вперед или назад;
- **←/→** – выстрел влево или вправо;
- мышь влево/вправо – поворот головы;
- мышь вверх/вниз – поднять или опустить голову;
- **1** ... **9** – выбор оружия (доступно только оружие, которое есть у данного существа).

Если вас не устраивает такое назначение клавиш, вы можете переопределить их, (опции, «Define Keys»). Щелкните на клавише, значение которой вы хотите переназначить, и нажмите клавишу, которая вас устраивает. Для выхода из этого режима щелкните по кнопке «Exit».

Все основные действия в игре осуществляются посредством мыши. Указатель мыши меняет свой вид в зависимости от ситуации. «Стрелка» показывает поле, которое нельзя изменить. «Кирка» указывает на область, где можно производить земляные работы. «Кисть руки» появляется, когда вы можете осуществить какие-нибудь действия над вашей тварью.

Когда «рука» занесена над существом, появляется красная восьмиконечная звезда, демонстрирующая состояние здоровья существа (чем краснее, тем здоровее). Если количество лучей уменьшается, значит, существу несладко. Число в центре звезды показывает опытность существа.

Щелкнув левой кнопкой мыши на существе, вы можете взять его в «руку» (до восьми существ одновременно) и перенести в любое место. Щелкнув правой кнопкой мыши, вы можете высадить существа (в обратном порядке). Если вы передумали тащить своих тварей, то нажмите **Backspace** – существа высадятся (в обратном порядке), вернувшись на те места, откуда вы их взяли.

Брать тварь можно не только с экрана подземелья, но также с панели существ или из окна битвы, щелкая по пиктограммам с изображением их мордочек.

Если вас не устраивает качество работы существа или просто хотите поразвлечься, щелкните по вашей твари правой кнопкой мыши – вы отвесите ей классную оплеуху. После шлепка тварь начнет работать усерднее. Но больше двух оплеух сразу давать не рекомендуется, иначе вы существенно подпортите здоровье существа.

Комнаты

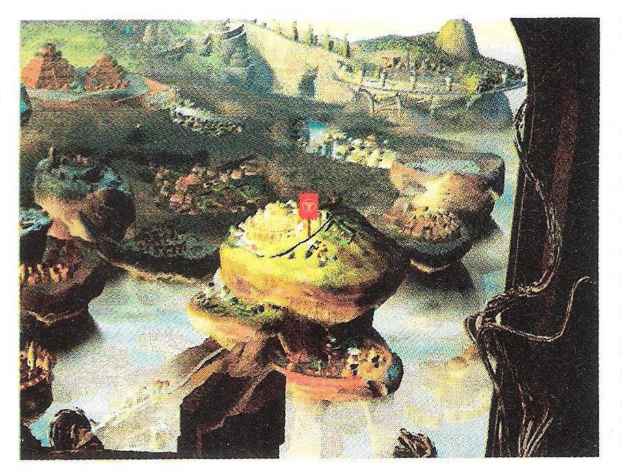
У каждой комнаты – свое собственное назначение. Конкретная комната привлекает определенных существ. Можно строить комнаты любых размеров и любой формы. Другое дело – эффективны ли будут ваши комнаты.

Когда вы начинаете строительство комнаты, на ее первом поле появляется флажок с пиктограммой, соответствующей типу комнаты, и с тремя индикаторами:



- индикатор целостности. Это уровень безопасности вашей комнаты. Как только на нее нападут враги, он начнет снижаться. Нулевой уровень целостности свидетельствует о том, что комната перешла в собственность другого Хранителя;
- индикатор заполнения. Если показания данного индикатора достаточно высоки, значит, комната почти заполнена и пора позаботиться о ее расширении;
- индикатор эффективности. Комната, состоящая из одного поля, совершенно неэффективна. Если рядом с этим полем поместить еще одно поле (комнату того же типа), эффективность возрастет. Чем больше полей такого же типа примыкает к данному полю, тем выше его эффективность. Большие квадратные комнаты – самые эффективные. Не рекомендую строить комнаты меньше чем 3x3 поля. Эффективность комнаты показывает также огонь, полыхающий по ее периметру. Чем выше пламя, тем больше эффективность.

Библиотека (Library, клавиша перехода – **L**) привлекает колдунов (если комната занимает не меньше 9 полей). Стоимость одного поля – 200 единиц.



Это – исследовательский центр вашего подземелья. Здесь вы разрабатываете ловушки, двери и новые заклинания для борьбы с врагами. Чтобы узнать, что вы можете исследовать на данном уровне, обратитесь к панели исследований и панели мастерской.

Колдун, помещенный в библиотеку, занимает одно поле и немедленно приступает к работе. Чем больше в библиотеке колдунов, тем скорее идет работа. По завершении этапа исследований колдуны исполнят танец, а затем вернутся к работе. Новые заклинания помещаются в библиотеку и имеют вид плавающей книги. Следите, чтобы у вас всегда оставались свободные поля для следующих заклинаний.

Поскольку библиотека – постоянное место хранения заклинаний, она привлекает внимание врагов.

И еще: колдуны плохо переносят соседство других тварей. Лучше поместите библиотеку в тихое и укромное место.

Инкубатор (Hatchery, **Shift+H**) привлекает пауков (если состоит из 9 полей) и демонов (25 полей), для которых нужно также логово. Стоимость одного поля – 150 ед. Здесь производят цыплят – еду, необходимую вашим тварям (всем, кроме бесов). Ничего примечательного в цыплятах нет (вы можете позабавиться, шлепая их – цыплята взрываются). Как правило, ваши существа сами навещают инкубатор, когда голодны. Но если вы устроите дополнительное угощение, никто не откажется. Твари очень прожорливы, поэтому заранее позаботьтесь о большом инкубаторе.

Казарма (Barracks, **B**) привлекает орков, даже если занимает одно поле (им нужен также тренировочный зал). Стоимость поля – 150 ед. В казарме можно сгруппировать тварей, а затем, вселившись в одну из них, стать лидером и повести группу по подземелью. Поместите в казарму совместимых существ, которых вы хотите объединить в группу. Они будут оставаться там до тех пор, пока вы не поведете их в нужное вам место.

Камера пыток (Torture Chamber, **Alt + T**) привлекает дьяволиц, если состоит хотя бы из девяти полей. Стоимость поля – 350 ед. Камера предназначена для истязаний как своих, так и вражеских тварей. Существо, попавшее в камеру пыток, медленно теряет здоровье, а затем умирает и становится призраком.

Каждое пытаемое существо занимает одно поле. Когда вы мучаете одно из своих существ, его жалование уменьшается в два раза, а производительность всех остальных тварей этого вида от страха повышается на 25 процентов. Однако помещение в камеру пыток второго такого же существа не даст никаких дополнительных экономических выгод.

Чтобы заключить в камеру пыток врага, нужно сначала взять его в плен и посадить в тюрьму. Уже из тюрьмы военнопленного можно переместить в камеру пыток. Во время истязаний враг может выдать вам расположение вражеского подземелья (в чем я сильно сомневаюсь), либо перейти на вашу сторону.

Караульный пост (Guard Post, **Shift+G**) никаких существ не привлекает. Стоимость одного поля – 50 ед. Караульные посты стройте для того, чтобы обеспечить охрану подземелья. Поместите туда несколько существ, способных нести караульную службу (каждое существо занимает здесь одно поле). Они не покинут пост, пока не захотят поесть или отдохнуть. Некоторые существа, например, орки, сами могут занять пустующий караульный пост и следить за врагами. Если кто-нибудь покусится на вашу территорию, они вступят в бой.

Кладбище (Graveyard, **G**) привлекает вампиров (им нужно также логово). Минимальный размер для привлечения вампира – девять полей. Стоимость одного поля – 300 ед. На кладбище складывают трупы убитых в вашем подземелье. Каждый труп занимает одно поле, освобождающееся с окончанием процесса разложения. После разложения определенного количества трупов вы получаете в свое распоряжение вампира. Для работы кладбища работники не требуются.

Логово (Lair, **Shift + L**) привлекает жуков (достаточно одного поля), вампиров (нужно девять полей, а также кладбище), пауков (девять полей, а также инкубатор), щупальца (девять полей и храм), драконов (пятнадцать полей и сокровищница), демонов (25 полей и инкубатор). Стоимость одного поля логова – 100 ед.

Логово – это место отдыха ваших тварей. Новое существо, появившись в подземелье, первым делом направляется в логово. Каждое существо имеет свой собственный тип логова. Для большинства существ достаточно одного поля, но некоторым нужно больше. Не забывайте следить за тем, чтобы всем хватало места.



Мухи и пауки, к примеру, терпеть не могут друг друга и, оказавшись в одном логове, начинают настоящую войну. Не селите их вместе. При переносе существа в новое логово оно поселяется там. Так можно предотвращать конфликты и контролировать расселение ваших существ.

Вы можете подобрать существо или вселиться в него даже когда оно спит. Только учтите: никто не любит, когда ему мешают отдыхать.

Советую разместить логова по границам вашего подземелья. Таким образом вы укрепите свои рубежи.

Мастерская (Workshop, **W**) привлекает троллей, даже занимая всего одно поле. Каждое существо занимает одно поле мастерской. Стоимость поля – 200 ед. Мастерская служит для изготовления дверей и ловушек. Вы можете построить только те ловушки, которые доступны вам на данном этапе игры. После завершения работы над объектом существа исполняют танец триумфа и возвращаются на рабочие места. Новый объект появляется в мастерской в свернутом виде и занимает одно поле (что может потребовать ее расширения). Чтобы не терять много времени на перемещение ловушки из мастерской к месту ее размещения (см. выше «Панель мастерской»), расположите мастерскую так, чтобы туда можно было легко попасть практически из любого места вашего подземелья.

Помните, что в подземелье может проникнуть враг и, захватив мастерскую, присвоить себе все ваши двери и ловушки.

Мост (Bridge, **Shift** + **B**) никаких существ не привлекает. Стоимость поля – 30 ед. Мост служит для переправы через водные преграды или раскаленную лаву. Чтобы построить мост, поместите его изображение куда нужно и щелкните левой кнопкой мыши.

Рекрутский центр (Scavenger Room, **S**), если он занимает не менее девяти полей, привлекает церберов. Стоимость одного поля – 750 ед. Рекрутский центр позволяет переманивать врагов на вашу сторону и привлекать новых существ. Поместите существо в рекрутский центр. Оно примется танцевать, распространяя по подземелью дьявольскую магию. Сначала магия танца действует на существа того же типа низшего уровня, а потом распространяется и на другие существа.

Каждая тварь в этой комнате занимает одно поле. Чем больше там существ (особенно одного и того же типа), тем больше шансов завербовать новое существо. Существа, помещенные в тюрьмы или недавно посетившие храм, не могут быть перевербованы.

Сокровищница (Treasure Room, **T**), достигнув размера в 25 полей, привлекает драконов (им нужно также логово) и демонят (для них нужен также тренировочный зал). Стоимость поля – 50 ед. Здесь собрано все ваше золото, добытое или снятое с трупов врагов. Вы можете, подобрав золото в любом месте вашего подземелья, убрать его прямо в сокровищницу.

Чтобы взять сокровище, находящееся в этой комнате, поместите на него курсор и щелкните левой кнопкой. Потом вы сможете переместить ценность в другую сокровищницу. Не забывайте об охране: сокровищница – любимое место странствующих Героев и других Хранителей.

Тренировочный зал (Training Room, **Shift** + **T**) привлекает орков (если насчитывает девять полей; для них нужны также казармы) и демонят (им достаточно одного поля, но еще нужна сокровищница). Стоимость одного поля – 150 ед. Здесь ваши существа повышают свой боевой опыт. Каждому существу для тренировки нужно не менее одного поля, а также очень много золота.

Твари попадают в ваше подземелье с уровнем мастерства, равным 1. Максимальный уровень – 10, но, чтобы достичь его, твари должны стать очень ловкими, крупными и быстрыми. Каждое новое достижение отмечается небольшим танцем, после чего существо снова возвращается к изнурительным тренировкам.

Посещение тренировочного зала настолько благотворно действует на умственные способности ваших тварей, что некоторые из них способны потом превращаться в других существ, более высокого уровня, а колдуны – узнавать новые заклинания.

Тюрьма (Prison, **Shift** + **N**), понятное дело, никого не привлекает. Стоимость поля – 300 ед. Если вы поместите в это заведение мертвецов, то они могут воскреснуть и присоединиться к вашей армии в виде скелетов.

В тюрьму можно посадить кого угодно. Если вы хотите набрать пленников во время боя, перейдите на информационную панель и щелкните по кнопке тюрьмы. Теперь ваши существа будут не убивать противников, а брать их в плен.

Каждый заключенный занимает одно поле. Если вы перегрузите тюрьму, она рухнет, а заключенные разбегутся. Если же вы не будете кормить своих узников, они умрут от голода. Гуманоиды превратятся в скелеты, которые пополнят вашу армию. Чтобы накормить пленников, принесите им из инкубатора цыпленка.

Храм (Temple, **Ctrl** + **T**) способен привлечь щупальца (нужно не менее девяти полей, а также логово и вода поблизости). Стоимость одного поля в храме – 300 ед.

В храме ваши твари могут обрести утраченный душевный покой. Если вы чувствуете, что какое-то ваше существо несчастно, перенесите его в храм – и оно станет счастливее. Каждая тварь занимает в храме одно место. Храм исцеляет больных и возвращает облик тем тварям, которые были превращены в цыпленка.

Если вы хотите задобрить богов, то можете принести им в жертву несколько тварей (просто киньте их в воду). Если жертва будет принята богами, это принесет вам ощутимые выгоды.

Заклинания

Используя заклинания, вы сможете защитить себя от множества напастей. Заклинания находятся в библиотеке (их нужно сначала изобрести) и в секретных комнатах. Как только заклинание попадет на панель заклинаний, вы сможете его применять.

Наложение большинства заклинаний производится на экране подземелья. Если на области появился круг с диагональной полосой, значит, заклинание в этом месте накладывать нельзя.

Виды общих заклинаний

Заклинание ***«Аврал» (Emergency)*** действует сразу на всех ваших монстров, значительно увеличивая их скорость. Стоимость заклинания зависит от количества тварей у вас в подчинении. Чтобы наложить это заклинание, щелкните левой кнопкой мыши на его пиктограмме, а затем подтвердите свой выбор. Во время действия «Аврала» все твари будут находиться под вашим контролем. Отменить заклинание можно щелчком левой кнопки мыши на его пиктограмме.

Заклинание ***«Армагеддон» (Armaggedon)*** – самое серьезное. Его использование ведет к развязыванию жестокого сражения вокруг Сердца вашего подземелья. Если вы подтвердите применение заклинания, все существа этого уровня (ваши и вражеские) перенесутся к Сердцу вашего подземелья. Вмешаться в бой вы уже не сможете: либо пан, либо пропал. Решайте сами. Начальная стоимость заклинания – 60.000 ед.

Использование заклинания ***«Болезнь» (Disease)*** вызывает у врагов чуму. Болезнь передается от одного существа к другому, заболевшие медленно умирают. «Болезнь» накладывается на определенного монстра. Начальная стоимость заклинания – 7.000 ед.

Если на ваше существо наложили заклинание болезни, отнесите его в храм – и оно поправится.

«Вселение в существо» (Possess Monster) – одно из интереснейших заклинаний. Оно позволяет управлять существом, как бы находясь внутри. В образе этого монстра вы можете перемещаться по подземелью и драться, копать, исследовать...

Заклинание накладывается на определенное существо. Можно также вселиться в существо, удерживая **`Alt`** и щелкнув левой кнопкой мыши. Начальная стоимость заклинания – 0 ед.

Заклинание ***«Защита существа» (Protect Monster)*** позволяет уменьшить ущерб, наносимый вашим монстрам в бою, делая их сильнее и выносливее.

Заклинание наносится на определенное существо и действует в течение ограниченного времени. Начальная стоимость заклинания – 100 ед.

Вместо того чтобы относить существо в храм, вы можете исцелить его заклинанием ***«Исцеление» (Heal)***, которое накладывается на определенную область подземелья и лечит всех ваших существ, попавших в эту область. Начальная стоимость заклинания – 300.

Если где-нибудь развернулась крупная битва, то заклинание ***«К оружию!» (Call to Arms!)*** будет призывом для всех



ваших существ немедленно отправиться к месту сражения.

Заклинание бесплатно накладывается на карту, его действие распространяется на некоторую область вашего подземелья. Но если вы захотите применить заклинание «К оружию!» на нейтральной или вражеской территории, то вам придется раскошелиться.

Заклинание действует до тех пор, пока вы не отмените его или не обанкротитесь. Чтобы отменить заклинание, дважды щелкните левой кнопкой мыши на его пиктограмме, а затем щелкните правой кнопкой мыши.

Стоимость заклинания на территории врага – 5 ед./сек.

Если вам необходимо послать в стан врага лазутчика, сделайте его невидимым для Героев и вражеских существ, применив заклинание ***«Невидимость» (Conceal Creature)***. Единственные существа, способные разглядеть «невидимку», – это призраки. Не позволяйте разведчику участвовать в драках, иначе он потеряет свою невидимость. Начальная стоимость данного заклинания – 100 ед.

Заклинание ***«Обвал» (Cave In)*** накладывается на карту и позволяет частично обрушить крышу своего или вражеского подземелья. Если под обвал попадут какие-нибудь твари, они могут серьезно пострадать. Начальная стоимость – 1.000 ед.

Заклинание ***«Общий сбор» (Hold Audience)*** полезно, когда нужно отбить массированную атаку на центр вашего подземелья. Оно позволит собрать все существа у подножия Сердца подземелья. Собранные твари устроят вокруг Сердца дикие танцы, продолжая пляски, пока на них действует заклинание.

Для наложения этого заклинания щелкните левой кнопкой мыши на его пиктограмме, а затем подтвердите свой выбор. Начальная стоимость заклинания – 1.000 ед.

Заклинание ***«Око зла» (Sight of Evil)*** накладывается на карту. Оно позволяет расширить ее и увидеть скрытые области подземелья. Заклинание особенно полезно для наблюдения за врагом. Начальная стоимость заклинания – 50 ед. После того как это заклинание вступит в силу, вы сможете использовать на открывшейся вашему обзору территории другие заклинания.

Применив к вражескому существу или Герою заклинание ***«Превращение в цыпленка» (Chicken)***, вы лишите врага возможности причинять вам вред. Но убить превращенного неприятеля будет так же непросто, он сохранит всю свою силу. Начальная стоимость заклинания – 1.200 ед.

Ваши существа, превращенные в цыпленка, будут помещены в инкубатор. Следите, чтобы их не съели. Для возврата существу первозданного облика поместите его в храм.

Вы можете прорыть ход в обычной земляной стене, но, если стены вражеского подземелья укреплены, обычным подкопом к ним не пробраться. Чтобы превратить укрепленные каменные блоки в обычную землю, используйте заклинание *«Разрушение стен» (Destroy Wall)*. Оно накладывается на часть стены. Стена размягчится, и вы сможете прорыть в ней туннель до того, как вражеские бесы успеют ее отремонтировать.

При помощи заклинания *«Создание беса» (Summon Imp)* вы можете создавать бесов для работы в вашем подземелье. Начальная стоимость заклинания – 600 ед., но с созданием каждого нового беса она увеличивается на 150 ед.

Заклинание можно накладывать только на принадлежащие вам поля. Щелкните на пиктограмме заклинания, а затем на одном из ваших полей. Вы тут же получите беса, готового к работе.

Когда заклинание *«Увеличение скорости существа» (Speed Monster)* начинает действовать, силуэт существа становится расплывчатым, а его скорость возрастает. Заклинание действует в течение ограниченного времени. Начальная стоимость заклинания – 100 ед.

«Удар молнии» (Lighting) – это очень мощное заклинание, наносящее большой ущерб существу, против которого оно направлено. Заклинание накладывается на карту и не причиняет вреда вашим тварям, находящимся в эпицентре взрыва. Начальная стоимость заклинания – 600 ед.

Заклинания существ

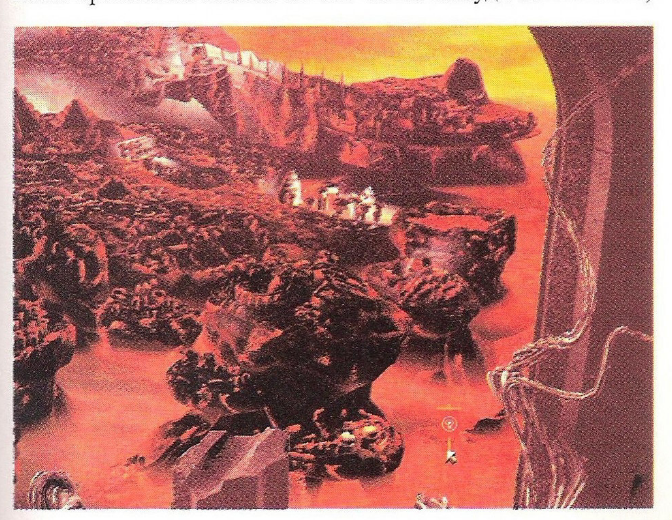
Помимо общих заклинаний, в игре используются заклинания, которые ваши существа применяют самостоятельно, в соответствии с достигнутыми ими уровнями опыта и зрелости. Существа накладывают заклинания как на себя самих, так и на врагов.

Заклинание *«Болезнь» (Disease)* применяется для того, чтобы вызвать у врага заразную болезнь.

Личное заклинание *«Броня» (Armour)* используется существом для уменьшения ущерба, наносимого ему во время боя.

Заклинание *«Ветер» (Wind)* вызывает ураган, который сметает все на своем пути.

Если противник наслал на вас какое-нибудь заклинание,



вы можете отразить его, использовав заклинание *«Возврат» (Rebound)*. Отраженное заклинание поразит врага – отправителя первого заклинания.

Заклинание *«Вонь» (Fart)* – это облако ядовитого газа, поражающее только врагов, находящихся рядом с вами. Такое заклинание могут использовать лишь демоны.

«Отравляющее облако» (Poison Cloud) похоже на «Вонь», но действует не только на врагов, но и на ваших тварей.

При использовании заклинания *«Град» (Hailstorm)* в месте его наложения выпадет град.

Заклинание *«Граната» (Grenade)* выбрасывает вперед мощную гранату, которая срабатывает с небольшим замедлением. Будьте внимательны: граната может отскочить от стены и полететь в совершенно непредвиденном вами направлении.

Заклинание *«Замедлитель» (Slow)* уменьшает скорость передвижения врага.

Тело существа, пославшего заклинание *«Излучение» (Word of Power)*, начинает испускать огненные кольца, поражающие окружающих.

Заклинание *«Исцеление» (Heal)* накладывается существом на самого себя, что приводит к выздоровлению. Благотворное действие заклинания распространяется и на соседей (дружественных тварей): они поправляют свое здоровье на одну четверть.

«Огненный шар» (Fireball) вы можете выпустить в ближайшего врага. Врагу таким шаром вы большого вреда не причините, но стены и двери подземелья пострадают значительно.

Заклинание *«Метеор» (Meteor)* напоминает «Огненный шар», но является более мощным.

Используя заклинание *«Молния» (Lightning)*, существо поражает врага.

Заклинание *«Мороз» (Freeze)* замораживает противника. После заморозки недруга можно разбить вдребезги. Но если существо оттает, оно снова сможет причинять вам вред.

«Самонаводящаяся ракета» (Navigation Missile) летит в ближайшего врага и взрывается.

Используя заклинание *«Невидимость» (Invisibility)*, существо может стать незаметным для врагов.

«Огненное дыхание» (Flame Breath) – это оружие дракона. На врага обрушивается непрерывный поток огня.

Заклинание *«Полет» (Flight)* позволяет вашим тварям летать.

«Порча» (Drain) впятеро уменьшает здоровье и магическую силу врага.

После использования заклинания *«Ракета» (Missile)* на врага летит мерзкая кричащая тварь.

«Телепортация» (Teleport) перемещает ваше существо. Все твари, кроме бесов, перемещаются в свои логова, а бесы – к Сердцу подземелья.

«Ускоритель» (Speed) увеличивает быстроту действий вашей твари.

Заклинание *«Цыпленок» (Chicken)* превращает врага в цыпленка. При этом враг теряет способность атаковать, но его сила не изменяется. Через некоторое время тварь, превращенная в цыпленка, вернет себе прежний облик.

Ловушки и двери

Ловушки и двери – основное препятствие на пути врагов, вторгшихся на вашу территорию. В игре используются ловушки шести типов и двери четырех типов.

Ловушка «Глыба» (Boulder Trap) представляет собой огромный круглый камень. Когда Герой или вражеское существо приблизятся к нему, глыба покатится на них, а через некоторое время разрушится. При желании вы можете сами столкнуть глыбу и направлять ее движение. Столкнувшись со стеной, глыба может отскочить в любом направлении, покалечив при этом ваших тварей. Так что будьте осторожны, когда глыба начнет двигаться. Попав в воду, глыба быстро остановится, а в лаве – развалится. Для изготовления такой ловушки ваша мастерская должна состоять по крайней мере из 17 полей.

Ловушка «Лава» (Lava Trap) превращает поле, на которое наступил ваш враг, в раскаленную лаву. Эта ловушка срабатывает только один раз и особенно эффективна в сочетании с другими ловушками. Если ваши существа окажутся в поле действия сработавшей ловушки, они тоже будут уничтожены. Размеры мастерской для изготовления этой ловушки должны быть не менее 17 полей.

Ловушка «Мина» (Word of Power Trap) вызывает излучение, которое распространяется во все стороны, разрушая все вокруг. Срабатывает три раза, после чего заменяется бесами на новую. Для ваших существ эта ловушка не опасна. Размеры мастерской для изготовления такой ловушки должны быть не менее 21 поля.

Ловушка «Молния» (Lighting Trap) вызывает удар молнии. Срабатывает двенадцать раз. После того, как ресурс ловушки будет исчерпан, бесы сами заменят ее на новую. Для ваших существ «Молния» не представляет опасности. Размеры мастерской для изготовления этой ловушки должны быть не менее 13 полей.

Когда враги приблизятся к ***ловушке «Отравляющий газ» (Poison Gas Trap)***, она выпустит ядовитое облако. Хотя газ не смертелен, он все же существенно подорвет здоровье всех, кто окажется рядом (в том числе и здоровье ваших тварей). Ловушка может сработать пять раз. Потом ваши бесы заменят ее на новую. Размеры мастерской для изготовления этой ловушки должны быть не менее 10 полей.

Сигнальная ловушка (Alarm Trap), когда враг задевает ее, поднимает тревогу, собирая в определенном месте ваших тварей. Работа этой ловушки напоминает действие заклинания «К оружию!». Ловушка срабатывает двенадцать раз, после чего бесы меняют ее. Изготовить «Сигнальную ловушку» может мастерская любого размера.

Деревянная дверь (Wooden Door) легко разрушается. Мастерская, изготавливающая такую дверь, должна состоять не менее чем из 10 полей.

Укрепленная дверь (Braced Door) прочнее деревянной. Размеры мастерской, способной изготовить такую дверь, должны быть не менее 13 полей.

Железная дверь (Iron Door) еще прочней. Размеры мастерской для изготовления этой двери должны быть не менее 17 полей.

Магическую дверь (Magical Door) можно разрушить только специальными заклинаниями: «Огненными шарами» и «Молниями». Размеры мастерской, изготавливающей такую дверь, должны быть не менее 21 поля.

Существа

Черная работа в подземелье выполняется ***бесами (Imps)***. Несколько бесов поступят в ваше распоряжение, как только вы загрузите новую игру. Чтобы еще получить бесов, нужно изобрести специальное заклинание, производящее их. Бесы стоят денег. Получение каждого нового работничка будет обходится вам на 150 золотых дороже. Правда, можно экономить на еде и жилище: бесы в этом не нуждаются.

В педагогических целях время от времени шлепайте одного из бесов – и вся команда будет работать быстрее. В тренажерном зале бесы могут повышать свою квалификацию (до десятого уровня). Тогда они станут крупнее, научатся летать и становиться невидимыми. Бесам доступны заклинания «Speed», «Teleport», «Flight», «Invisibility».

Для более квалифицированной деятельности вы должны привлекать других сказочных существ. Все они служат только за золото и не прочь «сделать ноги», если им что-то не понравится. Вы должны постоянно держать их под контролем.

Твари предъявляют требования по обеспечению их логовом, питанием, в ряде случаев – еще и комнатой определенного вида, где они будут трудиться. Не забудьте учесть все это при «приеме на работу». Помните также о несовместимости некоторых тварей.

Как правило, существа попадают к вам через портал. Сначала порталы никому не принадлежат. Чтобы объявить портал своим, вы должны прорыть к порталу туннель, открыв различным тварям дорогу в ваше подземелье. Чем больше у вас порталов, тем мощнее приток тварей.

Можно попытаться переманить существо другого Хранителя, но для этого придется построить рекрутский центр.

Иногда привлечению новых существ помогает жертвоприношение богам в храме.

Большое везение – обнаружить секретную комнату, где есть существа. Они тут же поступят к вам на службу.

Никогда не заставляйте тварей выполнять работу, которая им не нравится: только создадите себе лишние проблемы. Следите, чтобы твари всегда были довольны. При первых признаках недовольства относите существо в храм или дайте ему немного денег. Если существо отлынивает или медленно работает, можете слегка шлепнуть его. Но ни в коем случае не наказывайте сильных и своенравных тварей: они могут взбунтоваться.

Кстати, бесполезных тварей можно выкинуть в портал – на их место придут новые.

Вампир (Vampire) зарождается на кладбище из пяти-шести разложившихся трупов. Вампиры предпочитают заниматься исследованиями и вербовкой, производственную работу не любят. Ненавидят колдунов. Вампир, занятый вербовкой, способен усилить притягательность ваших порталов в полтора раза. Вампиры хорошо обучаются. Достигнув третьего уровня опытности, вампир становится бессмертным: если его убьют, он возродится в своем логове, потеряв при этом единицу квалификации. Вампирам доступны заклинания «Slow», «Teleport», «Flight», «Heal», «Drain».

Демон (Bile Demon) – это крупное существо красного цвета, отличающееся повышенной прожорливостью. Демон

является заклятым врагом скелета. Демон отлично проявляет себя в бою, но основной род его деятельности – производство. На демона не действуют отравляющие газы, а сам он обладает весьма зловонным дыханием (его заклинание – «Poison Cloud»). Поэтому лучше держать этих тварей отдельной группой и отправлять в те места, где могут быть ловушки с отравляющим газом.



Демонята (Demon Spawn) – мелочь пузатая, но неплохие бойцы. Любят учиться, поэтому в них стоит вкладывать деньги, направляя сорванцов в тренировочный зал. Достигнув десятого уровня развития, демонята превращаются в драконов второго уровня. Враждуют с церберами. Демонятам доступны заклинания «Missile» и «Heal».

Дракон (Dragon) – превосходный боец, который выдыхает губительный для врагов огонь. Дракон знает массу заклинаний («Heal», «Grenade», «Meteor», «Word of Power», «Flame Breath») и любит заниматься исследовательской работой. Если дракону нечего делать, он отправляется в тренировочный зал. Поселите дракона поближе к лаве, и он даже во время отдыха будет повышать свой уровень.

Дьяволица (Dark Mistress) – изощренная садо-мазохистка. Любит причинять боль другим и получает наслаждение, когда причиняют боль ей. Никогда не откажется принять участие в пытках. Становится счастливой от наносимых ей ударов и сразу бросается в бой. Дьяволице доступны заклинания «Speed», «Teleport», «Lighting», «Drain». Очень не любит самураев.

Жук (Beetle) – простейшее существо, используемое Героями в качестве основы для огненных шаров. Жуки появляются уже на первых уровнях и составляют вашу стартовую армию.

Колдун (Warlock) предпочитает работать в библиотеке. Это превосходный исследователь. Чем выше у колдуна уровень опыта, тем больше заклинаний он знает и лучше работает. Если в группе существ есть колдуны, общий уровень опытности которых превышает 15 единиц, то они становятся опасны для окружающих: могут поднять восстание против остальных членов группы. Вам придется либо поместить их всех в тюрьму, либо для острастки начать пытать одного из них. Но лучше держать колдунов отдельно от других тварей. Колдунам доступны заклинания «Speed», «Teleport», «Flight», «Invisibility».

Мухи (Fly) – быстрые, но хилые существа, практически не годные для боя. Основное их предназначение – разведка. Могут летать над лавой и водой. Мухи ненавидят пауков, сразу вступая с ними в смертельный бой.

Орк (Orc) – это обычный воин. Его хорошо использовать как для ведения боевых действий, так и для охраны. Орку доступны заклинания «Speed», «Armour», «Grenade».

Паук (Spider) – слабое и бесполезное создание. Любит развлекаться, замораживая заключенных в тюрьме. Ненавидит мух так же яростно, как и они его. Доступные пауку заклинания – «Slow», «Freeze», «Hailstorm».

Призрак (Ghost) – это то, что остается от существа, замученного в камере пыток. Призраки видят невидимых существ и могут проходить через запертые двери. Кроме того, призраки не нуждаются в пище. В основном призраки тусуются в библиотеке, время от времени посещая храм, чтобы повыть, вспоминая былые счастливые дни. Призракам доступны заклинания «Invisibility», «Rebound», «Lighting».

Рогатый потрошитель (Horned Reaper) – самое крупное из ваших существ. Заклятый враг короля. Единоличник и садист, проворный Рогач один стоит целого войска. Рогач очень проворен. Склонен к депрессии и вспышкам ярости, не переносит насилия над собой. Лучше всего держать Рогача под замком в отдельной комнате, снабдив его всем необходимым: инкубатором, логовом, тренировочным залом и храмом. И никогда не забывайте платить ему жалование. Чтобы получить в свое подземелье рогатого потрошителя, нужно в храме принести жертву: тролля, демона и дьяволицу. Доступные для Рогача заклинания – «Speed» и «Slow».

Скелет (Skeleton) появляется в тюрьме после смерти человекообразного существа. Это рядовой боец. Ненавидит демона. Скелету доступны заклинания «Armour», «Lighting».

Тролли (Troll) – прекрасные мастера. Ловушки и двери – их рук дело. Но для боя тролли не пригодны. Доступные троллям заклинания – «Speed», «Flame Breath».

Цербер (Hellhound) – это двухголовая собака, отличный воин и охранник. Обладает тонким обонянием, чуя врага сквозь стену. Как и все собаки, он любит преследовать врага и нередко забегает на его территорию. Цербер – заклятый враг демонят. Не боится лавы. Церберу доступны заклинания «Speed» и «Flame Breath».

Щупальце (Tentacle) живет только вблизи воды. Атакует врагов, которые приближаются близко к его дому. Склонно к предательству. Доступное для щупальца заклинание – «Freeze».

Способности существа

Каждое существо, в зависимости от уровня развития и опытности, характеризуется рядом способностей в различных областях деятельности:

подкопы	–	основной вид деятельности бесов;
рукопашный бой	–	способность существа атаковать врага мечом или голыми руками;
стрела	–	основное оружие лучника. Вы сможете использовать его, если лучник примкнет к вашей армии.

Помимо этих основных способностей, практически каждое существо способно выучить и применять до пяти заклинаний. Заклинания разучиваются с повышением опытности существа.

Мысли существа

У этих мерзких тварей еще есть способность думать. Мыслишки их гнусные и бесполезные, но, как хозяин, вы должны знать, что за камень они держат за пазухой. Мысли и настроения существ можно увидеть в кружочке, появляющемся у них над головой. Можно различать такие мысли:

Barrack – это думы существа, находящегося в казарме в составе группы. На голову лидера этой группы надета корона;

Battle – мысли сражающегося (или направляющегося на сражение) существа;

Call to Arms! – существо с такой мыслью находится под влиянием заклинания «К оружию!» и направляется к месту сбора;

Flee – мысли существа, изо всех сил убегающего от Героя или вражеской твари;

Guard – мысли существа, стоящего на посту;

Home – мечты о логове;

Hungry – мысли о еде. Голодное существо бредет в инкубатор;

Leave – мысли дезертира. Существо недовольно вами и хочет оставить службу;

Prison – мрачные мысли узника;

Psycho – мысли рассерженного Рогача, который психует и ломает все вокруг;

Research – глубокие раздумья существа, сидящего в библиотеке и занимающегося изобретением новых заклинаний;

Scavenging / Being Scavenged – налицо промывание мозгов. Либо это существо работает вербовщиком в вашем рекрутском центре, либо оно подпало под влияние врага;

Sleep – существо с этими мыслями хочет спать и направляется в логово;

Sulk – мысли недовольного существа. Оно думает, как бы вас покинуть;

Torture – мысли существа, подвергаемого пыткам;

Train – мысли существа, упражняющегося в тренировочном зале;

Wages – сладкие мечты о выплате жалования (появляются с приближением времени выплаты);

Workshop – мысли существа, занятого на производстве (в мастерской).

Информационная панель существа

Информационная панель существа состоит из двух частей: основной и дополнительной. ***Основная часть*** содержит основные сведения о существе и его оружии:

индикатор злости – чем выше его показания, тем злее тварь;

опытность – принимает значения от 1 до 10;

имя и здоровье – чем выше показания индикатора здоровья, тем лучше себя чувствует существо. Имя написано поверх красного индикатора здоровья;

оружие существ – каждая тварь может иметь на вооружении до шести видов оружия, при этом два из них можно использовать одновременно. Чтобы задействовать оружие, нажмите на клавишу с номером, указанным в уголке.

Дополнительная часть информационной панели открывается щелчком по пиктограмме со стрелкой и содержит такие сведения о существах:

количество убийств – число существ, убитых этой тварью;

золото – сколько золота имеется у этой твари;

защищенность – шансы существа на выживание;

возраст – сколько времени эта тварь живет у вас в подземелье;

удача – вероятность успеха в битве;

сила – показатель урона, наносимого врагу этим существом;

жалование – сумма, выплачиваемая существу в день зарплаты;

мастерство – показатель производительности существа. Чем выше уровень мастерства, тем больше заданий вы можете поручить этому существу;

ловкость – способность избегать ловушек и увертываться от ударов врага;

группа крови – совершенно бесполезная информация; нужна для более подробного ознакомления с «личным делом» существа.

Герои

В подземелье у вас полно врагов. Это не только мирные жители королевства и другие Хранители, но и Герои – нечто вроде рыцарей удачи. Они или действуют в одиночку, или сражаются в качестве наемников на стороне какого-нибудь короля, или же объединяются в группы.

Основная цель каждого Героя – ваше золото. Но и Сердце подземелья при случае порушат. Короче, ухо с ними надо держать востро.

Если вы сумеете победить Героя, не забудьте отобрать его золотой запас, чтобы пополнить свою сокровищницу.

В подземелье вы можете повстречать следующих Героев:

Аватар (Avatar). Это самый могущественный Герой. Он появляется в конце игры. Если вам удастся его убить, игра будет закончена.

Варвар (Barbarian) силен и вынослив. Сражается до последней капли крови.

Ведьма (Witch) хорошо знакома с магией. Ненавидит вампиров.

Великан (Giant) туп и медлителен, но способен нанести большой урон своим врагам. Чтобы уничтожить великана, обстреливайте его издали.

Любимое занятие ***Вора (Thief)*** – красть золото. Как боец – ничего особенного собой не представляет, но очень ловок.

Гном (Dwarf) тоже неравнодушен к золоту. Опасен в рукопашной схватке.

Землекоп (Tunneler) – воин неважнецкий. Как правило, Герои берут его с собой из-за умения быстро рыть туннели. Но потом, попав в подземелье, каждый действует только за себя.

Колдун (Wizard) знает много заклинаний, очень опасен. Колдун тщеславен и поэтому ненавидит других магов.

Король (Lord of The Land) – рыцарь во всех отношениях. Прекрасно сражается врукопашную. Ненавидит Рогача, с которым равен по силе. Обладает заклинанием «Word of Power».

Лучник (Archer) – это прекрасный воин, действующий издали. Чтобы уничтожить его, подберитесь поближе (только сделать это очень сложно).

Монах (Monk) – неплохой воин, но главное его достоинство – дар целительства.

Самурай (Samurai) прекрасно владеет мечом. Ему неведом страх. Но, верный самурайскому кодексу чести, этот Герой часто становится жертвой коварства других тварей. Ненавидит дьяволиц.

Нежный и хрупкий ***Эльф (Fairy)*** плохо переносит стычки и сражения, зато ас в магии. Эльфы очень подвижны, способны летать над водой и лавой и обладают заклинанием «Lighting», чем и опасны для противника.

Сюрпризы

Resurrect Creature	–	список существ. Выбранное сразу поступит к вам на службу;
Transfer Creature	–	перенос одного из ваших существ на следующий уровень;
Increase Level	–	повышение уровня мастерства всех ваших существ на единицу;
Multiply Creature	–	«удвоение» ваших тварей (уровни у «близнецов» – одинаковые);
Make You Safe	–	укрепление стен вашего подземелья;
Steal Hero	–	получение какого-нибудь бойца расы противника;
Locate Hidden World	–	открытие секретного уровня, на котором можно поиграть между основными этапами, на большой карте. Обычно при выборе этапа нужно нажать на флажок. Чтобы попасть на секретный уровень, нужно найти на карте флажок с вопросительным знаком.

Полезные жертвоприношения

Бес	–	создание нового беса обойдется вам на 300 золотых дешевле.
Две мухи	–	завершение текущего исследования.
Два жука	–	завершение текущего производства.
Муха и паук	–	получение колдуна.
Жук и паук	–	получение дьяволицы.
Три паука	–	получение демона.
Демон, тролль и дьяволица	–	получение рогатого потрошителя.

Вредные жертвоприношения

Два демона	–	временное превращение всех ваших существ в цыплят.
Призрак	–	мор на цыплят в ваших инкубаторах.
Вампир	–	эпидемия среди ваших тварей.
Рогатый потрошитель	–	все существа вашего подземелья озлобятся на вас.

Советы рачительным Хранителям

Прохождение почти всех уровней начинается одинаково. Сначала посмотрите по карте, где находятся ближайшие порталы и месторождения золота. Роя туннель к золоту, постройте сокровищницу. А по пути к порталу – логово и инкубатор.

Сокровищница должна быть надежно укрыта от врагов. Делайте ее достаточно вместительной, иначе при хорошем раскладе (вы нароете или завоюете много золота) вас будут донимать сообщения о необходимости увеличить ее размеры.

Не обязательно строить большие логова и битком набивать их тварями. Я предпочитаю небольшие логова для каждой твари. И следите, чтобы их обитателям было удобно. Вблизи логовищ поставьте тренировочный зал: не брести же вашим существам с тренировки через все подземелье. Не жалейте площадей для зала: здесь будут заниматься почти все ваши подопечные.

После тренировочного зала приступайте к строительству библиотеки. Чем больше библиотека, тем быстрее в ней идут исследования. Это правило касается и мастерской.

Старайтесь укреплять и расширять свои владения. На большинстве уровней вам понадобятся мосты. Как только у вас появятся двери, мосты и ловушки, начинайте активную партизанскую войну. Ваша сила – в коварстве и хитрости.

Если во время строительства комнат вы наткнетесь на непробиваемые скалы, не расстраивайтесь. Ведь скалы – непроходимая преграда для врагов, надежно прикрывающая ваши комнаты.

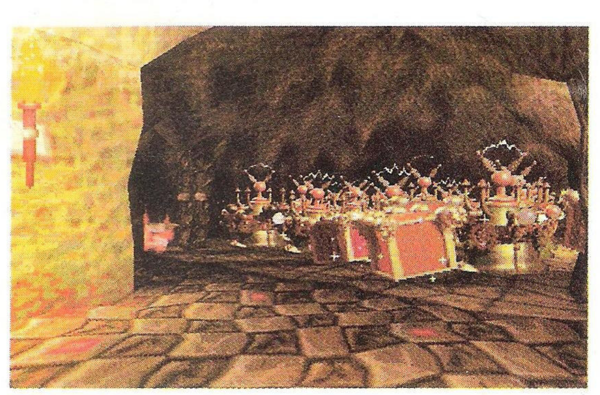
Ройтесь в земле – и жизнь будет преподносить вам сюрпризы в виде секретных комнат, заклинаний и Ворот для Героев. Время от времени вы будете получать подарки – коробки с зубцами и вопросительными знаками. От подарков не отказывайтесь, всегда проверяя их щелчком мыши.

Ворота для Героев – опасная находка. Они чем-то напоминают телепортаторы: через них в ваше подземелье проникают Герои, причем, как правило, с войной. Поэтому держите Ворота под контролем.

Наиболее экономичен такой режим производства бесов. Пожертвованиями снизьте себестоимость одного беса до 300 ед., а потом, жертвуя одного беса, производите двух. Постоянно повторяйте этот цикл – и каждый бес будет стоить вам 150 ед.

Чтобы вырастить достойную команду вампиров, создайте нужное количество бесов (5 бесов соответствуют 1 вампиру), используя вышеописанный метод, уморите их и отнесите трупы на кладбище.

При нападении на подземелье противника помните, что «нормальные герои всегда идут в обход».



Если ваша армия достаточно велика, но вы пока не располагаете магическим оружием дальнего действия, то лучше сражаться на открытой местности. Здесь одного врага смогут бить несколько ваших тварей.

Если враг вторгся в ваши владения, наиболее быстрый и удобный способ отправить своих тварей на битву – собрать их в руку (можно с панели существ). Помните, что первыми высаживаются те твари, которых вы взяли последними, поэтому более сильных берите в руку позже.

Разряжать вражеские ловушки удобно, вселившись в какое-нибудь мощное существо. Например, используйте демона для нейтрализации ловушки с газом. Нужно постоянно подлечивать существо, которое разряжает ловушки, иначе оно погибнет, и вся процедура потеряет смысл.

Прохождение

На ***первом уровне («Eversmile»)*** вы сможете построить сокровищницу, логово и инкубатор.

В первую очередь проройте ход к золоту (на экране подземелья оно обозначено зеленым цветом) и постройте сокровищницу. Для этого очистите местность от горных пород и присоедините ее к своим владениям (в центре поля появится красная отметка). Далее нажмите на иконку с изображением горшочка и левой кнопкой мыши заполните площадку.

Потом выройте проход к порталу – и к вам станут приходить первые твари: мухи и жуки.

Далее, действуя как при строительстве сокровищницы, постройте логово и инкубатор.

Как только вы соберете золото (на востоке), с северо-запада вас начнут беспокоить гуманоиды. Но им не справиться с войсками, накопившимися у вас к тому времени.

После того как расправитесь с гуманоидами, ждите нашествия короля. С ним придется бороться дольше, но за счет численного превосходства вы сумеете победить. Собирайте всех своих бойцов и бросайте их на поле боя.

На ***втором уровне («Cogyton»)*** в вашем распоряжении теперь появится тренажерный зал. Прибавятся новые существа – демонята.

Начало такое же: проройте ход к порталу, добывайте золото и стройте все, что можно строить.

Кидайте отлынивающих тварей в тренажерный зал для повышения уровня боевого мастерства.

Как только вы будете в полной боевой готовности, проройте туннель к краю карты. По водным лабиринтам бродят гуманоиды. После того как вы их уничтожите, ждите короля, усердно тренируя своих тварей.

На ***третьем уровне («Waterdream Warm»)*** появятся библиотека и колдуны. Если посадить их в библиотеку, они сразу начнут придумывать заклинания. После долгой упорной работы они изобретут заклинание, увеличивающее скорость существа. После этого швырните колдунов в тренажерный зал для повышения тонуса.

Враги будут атаковать вас с юго-запада (там находятся Ворота для Героев). Пошлите на разведку мух. Остальное – дело ваших воинов. При вашем численном превосходстве победить врага будет несложно.

На ***четвертом уровне («Flowerhat»)*** на сцене впервые появятся тролли. Новые сооружения – мастерская и мост. В библиотеке ваши колдуны придумают заклинания «К оружию!» и «Исцеление».

Постройте базовые строения. Для того, чтобы велась работа в мастерской, пошлите туда троллей. Туда же можно запихнуть некоторых воинов, например, мух.

Если вы проявите усердие, вам смастерят деревянную дверь и ловушку с отравляющим газом (действующим как на врагов, так и на ваших тварей). После того как эти объекты будут сделаны один раз, процесс пойдет по кругу.

На этом уровне появятся алмазы. Их месторождение расположено южнее Сердца вашего подземелья. На карте подземелья алмазы показаны зеленым цветом, а на экране подземелья – фиолетовым.

Враги находятся к северу от вас. У них имеется небольшая сеть готовых туннелей и Сердце подземелья. Бойтесь лучников, их не так-то просто убить. Так что натренируйте своих тварей – и в бой. Ваша главная задача – уничтожение вражеского Сердца. Чтобы пробраться к нему, нужно строить мосты через лаву.

На ***пятом уровне («Lushmeadow on Down»)*** у вас появятся тюрьма и караульный пост. Из новых тварей – желчный демон, паук и скелет. В библиотеке придумают заклинание «Око зла». Теперь вы сумеете строить укрепленные двери.

Постройте базовые строения. Караульный пост расположите к северу от всех ваших сооружений: противник находится именно на севере. При его прибытии вас должны известить.

Если вы сами захотите потузить врага, постройте мосты и бросьте силы на два небольших островка. Кроме врагов, там еще находятся секреты, которые помогут вам завершить начатое.

На ***шестом уровне («Snuggledell»)*** в ваше распоряжение поступит камера пыток. Новые твари – дьяволица и призрак. В библиотеке придумают заклинание «Удар молнии», а в мастерской – ловушку «Молния».

Вы расположены на севере, противник – симметрично на юге. Посредине между вами расположен остров, богатый золотом. Остров окружен скалами, проход есть только с восточной стороны. В центре острова размещена камера пыток. Если вы побыстрей проберетесь на этот остров, то станете практически единоличным владельцем золотого прииска.

На острове к вам присоединятся дьяволицы. Попытайте их – и они станут очень счастливыми. После этого натренируйте их и пошлите уничтожать паникующего врага.

На ***седьмом уровне («Wighvale»)*** вам предстоит освоиться с казармами. Новые воины – орки.

Вы находитесь в центре карты, а враг – кругом. Он нарыл такие лабиринты, что можно заблудиться. Чтобы навестить врага, нужно построить мост через лаву. Но не делайте этого в самом начале: вы еще недостаточно сильны для битвы.

На востоке враг установил две ловушки «Молния». Рядом находятся Ворота для Героев. Как только найдете это место, уберите оттуда всех бесов (иначе их испепелят мощные удары молний). Зашлите туда какого-нибудь мощного воина с высоким уровнем мастерства и полным здоровьем. Как только действие ловушек «Молния» прекратится, госпитализируйте воина и очистите территорию бесами. Поблизости вы найдете неплохие секреты.

Далее отыщите Сердце вражеского подземелья и заставьте его прекратить биться. Через некоторое время к вам пожалует король.

На ***восьмом уровне («Tickle»)*** появятся храм, заклинания «Невидимость» и «Защита существа». Тролли наконец-то произведут железную дверь.

Ваше подземелье расположено на юго-западе. Подземелье противника – на северо-северо-востоке. Не ройте туда ходов и не ищите в этом направлении золото (иначе на вас обрушится шквал атак противника).

Стройте различные комнаты, обучайте солдат. Когда их боевое мастерство станет достаточного высоким, можете идти в атаку. Имейте в виду, что у врага есть летающие эльфы, которые следят за вашими войсками и готовы расстрелять их энергетическими лучами. К счастью, эльфы сильны только в нападении, а защита у них очень слаба. Если вы заманите эльфов на свою территорию и спустите им на голову небольшой десант (существ в двадцать), победа будет за вами.

На ***девятом уровне («Monnbrush Wood»)*** становится доступным кладбище. После нескольких смертей на кладбище появятся вампиры. Колдуны изобретут заклинания «Общий сбор» и «Болезнь».

Вы находитесь на севере, а ваш враг – на юге. Вам противостоят гуманоиды. Сооружений у них почти нет. Небольшие разрозненные отряды солдат неприятеля курсируют вокруг залежей золота (отмечено вопросительными знаками).

Уничтожить гуманоидов несложно, если немного натренировать ваших тварей. Не забудьте построить мосты, чтобы не учить летать всех ваших вояк.

На ***десятом уровне («Nevergrim»)*** у вас появляются рекрутский центр и заклинания «Обвал» и «Превращение в цыпленка». Теперь вы можете использовать ловушки «Глыба», «Лава», «Магическая дверь».

Вы находитесь на севере, враг на юге. Как только будете готовы, постройте мосты в трех направлениях: на запад, на восток и на юг. Следите, чтобы враг не захватил мосты (а то потеряете время и деньги).

Ничего нового на ***одиннадцатом уровне («Hearth»)*** не появляется, но зато в начале вы получаете подземелье с уже построенными сооружениями. Однако противник еще сильнее.

Неприятель сразу начинает атаковать, да еще с четырех сторон. Как только привлечете достаточное количество боеспособных тварей, проройте ход на юго-запад. Здесь вы найдете два сюрприза, которые повысят опыт ваших существ. Достать сюрпризы мешает глыба. Если вовремя не убрать своих тварей, их раздавит огромный валун. Подождите, пока ловушка не прекратит действовать, а потом запустите в комнату бесов, чтобы присвоить территорию. Как только территория станет вашей, берите сюрпризы.

Противник проведет две атаки. Сначала вас потревожат воины второго, третьего и четвертого уровней мастерства, во второй атаке – четвертого уровня и выше. Строений у врага нет, поэтому для победы достаточно успешно отбить атаки неприятеля.

На ***двенадцатом уровне («Elf's Dance»)*** также не появится ничего нового. Более того, некоторые ранее использовавшиеся ловушки и заклинания недоступны.

Противников уже трое: синие (на юге, их уничтожить не трудно), зеленые (на востоке) и гуманоиды (они белые, на юге). Зеленые самые сильные. Они, как и вы, могут использовать магию. С помощью «Ока зла» вас быстро вычислят, так что вам придется укрепить стены и расставить двери.

Выройте ход на юг – и вы наткнетесь на многочисленных, но малоразвитых гуманоидов.

Еще южнее находится кладбище. Захватите его. Из трупов получатся неплохие вампиры.

Другая комната гуманоидов находится за золотой жилой. Уничтожив их, не торопитесь нападать на зеленых. Сначала натренируйте своих тварей.

Можно воспользоваться другой, более коварной тактикой. Не убивайте гуманоидов, а проройте ход между ними и зелеными. Установите двери так, чтобы вы были отгорожены от них. Между зелеными и гуманоидами разгорится сражение. Оставшихся в живых зеленых вы сможете легко перебить.

На ***тринадцатом уровне («Buffy Oak»)*** вы находитесь на севере, а ваши враги – на юго-западе (синие) и юго-востоке (зеленые). Враги объединились против вас, натравливать их друг на друга бесполезно.

У вас уже есть отстроенные комнаты и алмазы в одной из них, но я советую сначала добыть находящееся вокруг вас золото (вы быстрее получите большой доход).

Как только вам станут доступны ловушки «Глыба» или «Молния», или же у вас появятся мощные натренированные воины, постройте мост на юг, к золотой жиле. Там орудуют вражеские бесы. Застолбите территорию и найдите два туннеля. Один из них ведет в лагерь синих, другой – в лагерь зеленых. Установив ловушки (лучше – «Глыбы»), нанесите сокрушительный удар.

На ***четырнадцатом уровне («Sleepiburgh»)*** вам будет доступно заклинание «Разрушение стен», но нельзя будет строить ловушки. Вы располагаетесь на юге, зеленые – на северо-западе, синие – на северо-востоке.

Никого, кроме магов и бесов, у вас вначале нет, так что все придется делать четко и быстро. Сначала укрепите стены. Теперь противнику для вторжения необходимо, чтобы его колдуны придумали заклинание «Разрушение стен», а за это время много воды утечет.

Копать на запад, к золотому месторождению, не имеет смысла: зеленые уже там. Единственный золотой источник, где никого нет, находится к востоку от Сердца вашего подземелья. С него и начинайте.

Следующий шаг – добыча золота в центре карты. Проройте ход туда не по центру, а немного правее (так меньше риск встречи с зелеными). Синие, если к ним не приближаться, вас не тронут.

Постройте большую библиотеку и тренажерный зал. Тренируйте многочисленных колдунов. Повысив их опыт до 10 ед., приступайте к боевым действиям.

Проройте ход к зеленым, заманите их на свою территорию и высыпьте им на голову магов (но не всех; некоторых поставьте в сторонке, чтобы вели обстрел). Если перед этим построить тюрьму и камеру пыток, то из пленников у вас образуется небольшой отряд драконов и желчных демонов.

Уничтожив зеленых, вы сможете легко убрать с дороги синих. Из врагов останутся только гуманоиды. Подлечите воинов и подготовьтесь к решающей битве. Постройте мост через лаву на самом севере. Когда вы выломаете дверь, вам будут противостоять несколько лучников со вторым уровнем мастерства. Убить их не составит труда.

За следующей дверью прячутся маги высокого уровня мастерства. Прикончив их, вы столкнетесь с королем десятого уровня. Заманите его вместе с дружками на мост. Как только все они встанут на мосту, продайте его с обоих концов. Враги окажутся заперты в замкнутом пространстве. Теперь ничего не стоит перестрелять их энергетическими лучами колдунов.

На ***пятнадцатом уровне («Woodly Rhyme»)*** появляется ловушка «Мина». Вы находитесь на северо-западе, синие – на юго-западе, зеленые – на юго-востоке. Эти враги вам не страшны, бойтесь гуманоидов.

Не ройте ход на юг. Как только появится вода, вас атакуют король и несколько самураев (все с опытом в десять единиц). После того как с ними будет покончено, постройте мост к острову в середине карты. Разведайте территорию, разыщите Ворота для Героев. Из них появятся еще несколько гуманоидов, но уже намного слабее самураев. Единственное, что вас может смутить – это их численность.

С зелеными и синими вы разберетесь как с детьми. У них нет ни одного воина.

На этом уровне очень много сюрпризов. В центре острова есть комната, содержащая аж двадцать один сюрприз. Берегитесь ловушек, их не менее двадцати.

На ***шестнадцатом уровне («Tulipscent»)*** у вас много помещений. В центре вашего подземелья находятся две отгороженные дверьми комнаты, в каждой из которых есть инкубатор, логово, сокровищница и тренировочный зал. В эти комнаты нужно посадить по рогатому потрошителю. Не забудьте закрыть двери на ключ и не пускайте туда никого. Чтобы Рогачи были довольны, постоянно подсыпайте им деньжат.

У вас появилось заклинание «Аврал», так что можно ускорить работу в подземелье, если денег хватает.

Гуманоиды скоро обрушатся на вас. Позаботьтесь укрепить все стены. Добывайте золото к востоку от Сердца вашего подземелья, тренируйте Рогачей. Противник будет пытаться пробраться в ваши владения, но у него ничего не получится, если вы не оставили неукрепленных стен. Противник пошатается вокруг и скроется из виду. Тогда выломайте дверь на юге у синих и заходите к ним в гости с двумя натренированными Рогачами. Убейте всех врагов и уничтожьте Сердце их подземелья.

Если не трогать гуманоидов, дав им скрыться, вам не придется иметь с ними дела.

На ***семнадцатом уровне («Mirthshire»)*** придется изрядно попотеть. Разъяренные гуманоиды атакуют очень яростно. Ни за что не ройте ход на запад, к золотым жилам: гуманоиды разнесут вас в клочья.

Добывайте золото на востоке. Там вы наткнетесь на пустоты, в конце которых за дверями находятся Ворота для Героев. Из них не сразу повалят враги, у вас есть время построить тренировочный зал для подготовки драконов. Но действуйте оперативно.

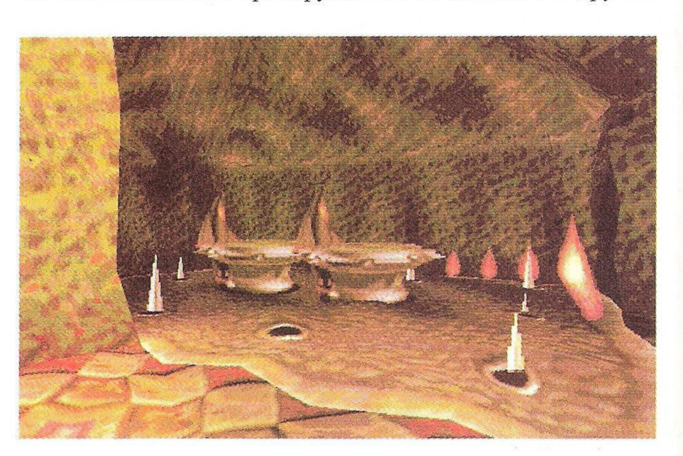
Везде укрепите стены. Создав хорошо обученную армию, проройте куда-нибудь ход – наверняка попадете в лабиринт противника.

На севере есть никому не принадлежащие лучники, приблизьтесь к ним – и они станут вашими.

Если у врага кончатся резервы, появится король со свитой. Вы и с ними легко справитесь, так как опытность короля всего шесть единиц.

А теперь о сюрпризах: на юго-востоке есть повышение опытности; на юго-западе – сюрприз, открывающий секретный уровень, а к западу от Сердца – сюрприз удвоения тварей (единственный, находящийся не за дверью, а на открытой местности).

Восемнадцатый уровень («Blaise End»). И опять гуманоиды с новыми силами пытаются захватить ваше подземелье. Сначала ройте на запад и восток – так, чтобы коридор шел во всю ширину. Укрепив стены, можно вести спокойную жизнь. Площади для комнат вам хватит. Не хватать может лишь золота. Поэтому экономьте. Отберите шесть-восемь любимцев и тренируйте их. Не позволяйте другим



тварям заходить в тренировочный зал, это ведет к быстрой растрате денег.

Постройте большую мастерскую, вам очень нужны ловушки. Как только золотой прииск в вашей зоне оскудеет и у вас закончатся деньги, дождитесь нескольких ловушек и тогда (не раньше!) проройте куда-нибудь к северо-востоку небольшой ход. Вы обязательно наткнетесь на лабиринт противника.

Расставьте ловушки (с умом: каждая из них играет большую роль) и спрячьтесь. Враг не заставит себя ждать. Очистите от врагов проход к восточному золотому прииску. Ведите партизанскую войну.

К Сердцу противника подойти непросто, его охраняют великолепные слуги, да еще полно ловушек. Поэтому собирайте всех – и на штурм!

Вам могут помочь сюрпризы. Опишу некоторые. К западу и к северу от центрального портала находятся «Steal Hero»; на северо-западе, на территории врага, есть сюрприз, дающий любую тварь на выбор.

Девятнадцатый уровень («Mistle») – один из самых сложных. Численность врага десятикратно превосходит ваши силы.

Ваше Сердце находится на юго-западе. Вначале никаких строений не дается, но скоро бесы найдут комнаты вокруг и присвоят их. Однако не хватает тренировочного зала.

Золота тоже немного. Далеко к востоку есть алмазы, но копать в ту сторону не следует: по единственной дороге к прииску бродят щупальца, эльфы, лучники, колдуны – и все с высокой опытностью.

Гуманоиды находятся на северо-западе. Встречаться с ними нельзя, пока ваша армия не натренирована, а чтобы натренировать ее, нужно захватить у гуманоидов тренировочный зал. Круг замыкается, но выход есть: выройте длинный коридор в направлении к врагам, но не соединяйте его с подземельем противника. Затем схватите всех ваших тварей и бросьте их в мастерскую. Как только будут придуманы ловушки «Молния» или «Мина», расставьте их по коридору. Другие ловушки не нужны: они не создадут препятствия на пути противника. Расставив очень много ловушек, доройте коридор к врагу. Остается только смотреть, как рыбка попадет в сети.

После того как вы перебьете всех воинов, появится король с опытом в 9 ед. и самураи с опытностью в 6 ед. Ловушек должно хватить и на них. Если что, добейте остатки врага своими воинами.

По окончании операции вы получите доступ в тренировочный зал, а также найдете около погибшего Сердца подземелья заклинание «Разрушение стен» («Защиту существа» можно найти недалеко от ваших комнат, а «Удар молнии» – по дороге к алмазам на юго-востоке).

Теперь нужно уничтожить синих, которые, как и вы, могут использовать заклинания. Добывать алмазы можно бесконечно, так что победа – дело времени.

На последнем, ***двадцатом уровне («Skybird Trill»)*** сначала стройте комнаты и обучайте желчных демонов и драконов. Можно также получить Рогача с опытом в 10 ед., но для этого нужно прорыть ход по центру на север, к воде. Учтите только, что в воде обитают щупальца (опытность – десять). Убить их непросто, и, пока вы будете тренировать для этой битвы своих тварей, Рогач достанется врагу.



Чтобы добраться до вражеского Сердца, нужно вселиться в какую-нибудь тварь, например, дракона с опытностью 10 ед., и идти в подземелье врага. Как только когонибудь увидите, стреляйте в него и заставьте сбежаться остальных. Затем вернитесь в нормальное состояние и используйте заклинание «Удар молнии». Когда у вашего существа останется мало здоровья, заберите его и пошлите на лечение. Эту операцию повторяйте, пока не сможете достичь Сердца подземелья. Естественно, потребуется много времени и денег.

Кстати, о деньгах: на востоке от вас находятся алмазы. Создайте штук пятнадцать бесов и постройте сокровищницу около прииска – это обеспечит вам финансовую стабильность.

Есть еще один способ пробраться к вражескому Сердцу – менее долгий, но более сложный. В самом начале уровня проройте ход к врагу через маленький перешеек, пока неприятель еще не укрепил стены. Теперь вы можете присвоить территорию врага, но это непростая задача: у противника много натренированных тварей, а у вас их нет.

После уничтожения Сердца подземелья появится Аватар. Если будет установлен тюремный режим, то находящийся на грани уничтожения Аватар угодит в тюрьму. Попытав его, можно получить хорошего призрака или самого Аватара, сражающегося на вашей стороне. Пока Аватар жив, враги вас не будут беспокоить.

Но как только Аватара не станет, враги примутся атаковать с новой силой. После того как вы разделаетесь с Героями, снова явится Аватар, смерть которого приведет к финалу игры.

Дмитрий Щавелев

Один из способов победить

Найдите на карте сокровища (Gems). Наштампуйте десять бесов. Выройте проход, так соединяющий каменные стены подземелья, чтобы ваше Сердце, сокровища и ближайший портал оказались внутри «островка». Старайтесь сделать

островок побольше, чтобы потом было где строить помещения. О противнике не волнуйтесь – он пока занят.

Далее пусть бесы укрепят стены прорытого прохода. Теперь противник не доберется до вас. Можно развиваться.

Постройте сокровищницу. Она должна быть большая, не менее 30 клеток (сокровища должны оказаться внутри сокровищницы – тогда чертям не придется долго бегать и процесс накопления денег пойдет необычайно быстро).

После сокровищницы выстройте инкубатор (тоже очень большой) и библиотеку. Потом возведите логово, причем делайте не одну большую комнату, а несколько маленьких (некоторые чудовища предпочитают жить обособленно). Теперь можете застолбить портал. К вам сразу пойдут чернокнижники, драконы и демоны (поскольку есть все, что им надо). Мелкие твари – мухи, жуки и пауки – пригодятся для жертвоприношений в храме.

После изобретения камеры пыток и мастерской быстренько их постройте.

Вам нужно привлечь хотя бы одного тролля и одну дьяволицу. Если нет места в логове, просто выкиньте ненужного монстра в портал – и помещение освободится.

Теперь дождитесь, пока изобретут храм и сделайте жертвоприношение: тролля, дьяволицу и демона. Получите Рогача.

Осталось построить тренировочный зал и поднять вашим существам уровень. Все остальное – дело времени, поскольку у компьютера не хватает мозгов добыть Рогача и преимущество оказывается на вашей стороне.

Секретные этапы

В игре шесть призовых этапов (Bonus Levels). Чтобы попасть на первые четыре из них, вам нужно найти особые кубики-сюрпризы, именуемые «Locate Hidden World» (они спрятаны на этапах №№ 8, 9, 15 и 17 – номера указаны для обычного «single player»).

Активизировав такой кубик, вы открываете на карте призовой этап и можете в любой момент пройти его.

На всех секретных этапах вы ограничены во времени, что сильно осложняет дело.

Первый секретный этап (кубик, открывающий его, находится на восьмом этапе)

Ваша задача – добраться до месторождения драгоценных камней. Вы не можете ничего строить, а вся доступная для вас магия сводится к заклинанию «Possess Creature». Слуг у вас всего четверо: дракон, демон, дьяволица и вампир.

Вселитесь в шкуру дракона, преодолейте лаву и сокрушите двери. Потом «перейдите» в демона и минуйте ловушки «Poison Gas Traps» (ваш подопечный не восприимчив к газам). Далее вселитесь в дьяволицу и, используя ее скорость, преодолейте ловушки «Глыба».

Освободите вампира из тюрьмы и идите на восток. Учтите, что вселяться в вампира надо быстро, не то он удерет в логово, и у вас не хватит времени. Уложите врагов, которые вам попадутся, но не преследуйте их, если они побегут. У вас мало времени. Идите вниз карты, потом поверните на запад, потом – вверх. Там – искомые сокровища.

Второй секретный этап (кубик с девятого этапа)

Ваша задача - перебить всех бесов. Есть три способа сделать это.

Первый. Возьмите с собой с девятого этапа демона (при помощи кубика «Transfer Creature»), заприте его в маленькой комнатке на северо-востоке карты и сбросьте туда всех чертей. Вселитесь в демона и лично перебейте маленьких воришек. Потом не забудьте снова прихватить с собой демона: на следующий (десятый) этап.

Второй способ. Сбрасывайте бесов в лаву и не давайте им вылезать (бейте их курсором-рукой). Все просто, только пальцы устают...

Третий способ. Пробейтесь через пару дверей на востоке и включите ловушку «Глыба». Кидайте под эту глыбу бесов, сколько успеете до того, как глыба разобьется. Оставшихся в живых уничтожьте при помощи «Hell Hound», который находится немного дальше по тому проходу, где была «Глыба».

Третий секретный этап (кубик с пятнадцатого этапа)

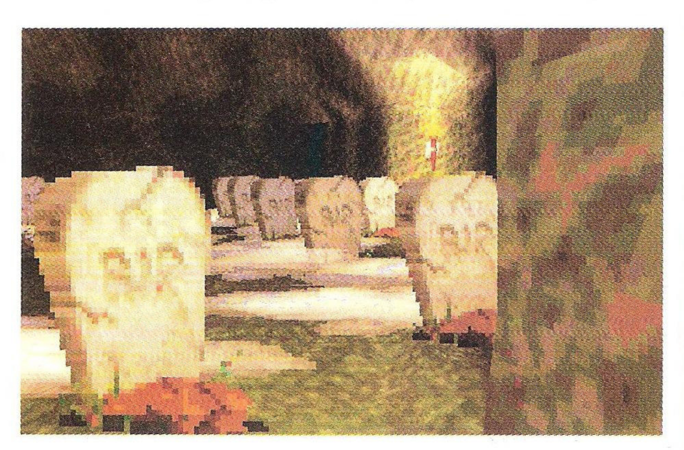
Вам снова надо уничтожать бесов. Заприте одну из маленьких комнат и сбросьте туда их всех. Затем откройте комнату на севере и возьмите рогача. Недалеко от него лежит кубик «Increase level». Активируйте его, а Рогача шлепните несколько раз – и чудовище мигом озвереет и вам останется только поместить его в комнату с бесами. Дальше он сделает все сам.

Или же применяйте в комнате, куда заперли бесов, заклинание «Cave-in». Денег вам должно хватить.

Четвертый секретный этап (кубик с семнадцатого этапа)

Пробейте при помощи чертенка проход в земле к верхней западной точке карты (таким образом вы сумеете обойти нескольких лучников), потом вселитесь в скелет и бегите на север. Вам встретится комната, набитая ловушками «Глыба». В ее западной стене есть проход. Идите по нему и прикончите одинокого лучника. Разбейте дверь. К вам присоединится жрица, которую вы сможете перетащить на следующий этап.

Теперь – маленькая хитрость. На последний этап кампании для «single player» вас пошлют без возможности выбора дополнительного бойца. Поэтому перед тем, как идти на последний этап, пройдите четвертый «бонус» еще раз и прихватите с собой жрицу. Она отличный боец (если использовать ее с умом), жалованье у нее маленькое, и она



может работать в библиотеке вместо чернокнижника или дракона.

Пятый секретный этап

Этот этап появляется на карте в полнолуние. Хотите его получить – переведите часы компьютера, скажем, на 17 августа 1997 г.

У вас есть только бесы. Вам надо быстро застолбить территорию и найти кубики по углам центрального зала. Кубиком «Reveal Map» откройте карту, наштампуйте десяток бесов и кубиками «Increase Levels» повысьте им уровень. Разрежьте карту в нижней левой области несколькими коридорами и укрепите их стены при помощи кубика «Make Safe». Затем быстро разработайте золото. Вскоре в нижней левой части карты начнут появляться Герои. Уничтожьте их заклинанием «Lighting». При «выстреле» старайтесь целиться супостатам немного впереди ног.

Шестой секретный этап

Как попасть на этот (сто четвертый) этап «честным» путем, без взлома (см. следующий раздел), нам неизвестно.

Сверху (на севере) лежат кубики «Increase level». Ими поднимите опыт вашего демоненка, вселитесь в него и ведите его на запад. Перебейте там всех врагов, достаньте еще один кубик «Increase level». Активизируйте его и снова вселитесь в демоненка. Идите на запад, к лаве. Там с большого расстояния расстреляйте лучника и самураев. Постройте мост через лаву, и пусть ваш черт застолбит всю полученную территорию. Но смотрите, чтобы он не погиб в ловушке «Глыба». Вы получите инкубатор, где сможете накормить своего демоненка, чтобы он залечил раны.

Далее пробивайтесь на север, остерегаясь ловушек и уничтожая Героев. Дойдя до магической двери, остановитесь. Активизируйте кубик «Steal Hero» и методом сохранения-восстановления игры добейтесь получения приличного Героя. Теперь активизируйте все кубики «Increase level» – и ваш демоненок станет драконом. Активизируйте «Ressurect Creature» и воскресите демоненка.

Пришло время ломать магическую дверь, за которой притаился король десятого этапа. Теперь у вас три бойца, и они с ним справятся (во время боя кормите ребят цыплятами, чтобы они восстанавливали «жизнь»).

Уложив короля, вы получите два кубика «Transfer Creature» и сможете прихватить двух бойцов на следующий этап игры.

Доступность всех этапов

Вы можете сразу перейти на интересующий вас этап игры. Для этого потребуется около 150 Мб чистого пространства на жестком диске (не считая дополнительного места для сохраненных игр) и любой текстовый редактор (например, «Ncedit» или «Word»).

Установив игру на жесткий диск, скопируйте в каталог с игрой подкаталоги «LEVELS» и «LDATA» с CD. В конфигурационном файле «KEEPER.CFG» укажите в качестве параметра INSTALL_PATH тот путь, где сейчас лежит игра. Затем отредактируйте файл «LEVELS.TXT» из подкаталога «LEVELS». Содержание файла должно стать следующим:

```
50,2,805,425,50(2 Player)
51,2,752,479,51(2 Player)
52,2,688,553,52(2 Player)
53,2,780,617,53(2 Player)
54,2,864,561,54(2 Player)
55,2,874,625,55(2 Player)
56,2,920,400,56(2 Player)
57,2,868,425,57(2 Player)
58,2,660,455,58(2 Player)
59,2,700,400,59(2 Player)
60,3,360,400,60(3 Player)
61,3,438,479,61(3 Player)
62,3,514,515,62(3 Player)
63,3,418,643,63(3 Player)
64,3,485,629,64(3 Player)
65,3,460,555,65(3 Player)
66,3,438,384,66(3 Player)
67,3,330,289,67(3 Player)
68,3,600,710,68(3 Player)
69,3,570,489,69(3 Player)
70,4,505,322,70(4 Player)
71,4,585,200,71(4 Player)
72,4,619,382,72(4 Player)
73,4,661,366,73(4 Player)
74,4,529,204,74(4 Player)
75,4,489,382,75(4 Player)
76,4,600,322,75(4 Player)
77,4,540,400,77(4 Player)
78,4,660,300,78(4 Player)
79,4,450,289,79(4 Player)
100,2,809,499,100(2 Player)
104,2,888,300,104(2 Player)
105,2,910,499,105(2 Player)
```

Размер нового файла должен составить 895 байт. Если работаете в Word, не забудьте сохранить файл как «MS-DOS Text». Щелкните на «Start» («Пуск»), потом на «Run» («Выполнить») и в окошке напечатайте:

```
Keeper95.exe -1player
```

(единственный пробел – только после имени исполняемого файла).

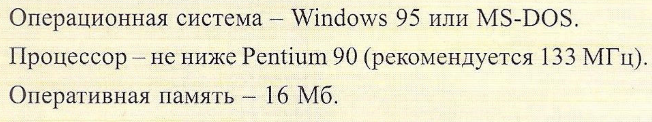
Когда игра запустится, выберите опцию «Multiplayer». Там теперь есть пункт «1 Player». Выберите его – и появится общая карта страны, только теперь она вся утыкана разноцветными флажками. Это этапы. Различают этапы трех типов. Во-первых, те этапы, из которых состоит кампания. Они рассчитаны на одного игрока. Во-вторых, секретные этапы. Они тоже предназначены исключительно для одного игрока. А вот третий тип – это уровни для «multiplayer». В принципе, они рассчитаны на нескольких игроков, однако, если вы добрались до них вышеизложенным способом, вы сможете играть на них против компьютера.

(Изложенное проверялось лишь под Windows 95, поэтому под DOS может и не работать, хотя вряд ли.)

Андрей Шаповалов

GT Racing '97

Разработчик	Blue Sphere
Издатель	Ocean
Жанр	гонки
Выход	август 1997 г.
Рейтинг	★★


Операционная система – Windows 95 или MS-DOS.
Процессор – не ниже Pentium 90 (рекомендуется 133 МГц).
Оперативная память – 16 Мб.
Минимальный объем дискового пространства – 110 Мб.
Дополнительные устройства – клавиатура, джойстик.

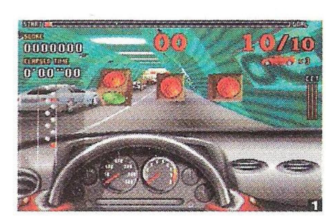
Эта игра – новый гоночный симулятор, призванный сменить в вашей коллекции «Need for Speed 2» и «Moto Racer».

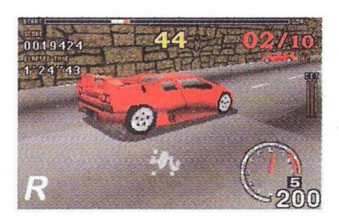
Принцип игры больше всего напоминает «Moto Racer»: вы должны не только обогнать соперников, но и уложиться в заданное время. На всех трассах расставлены контрольные пункты (check point), до которых нужно добраться за определенное временя. Не уложитесь – гонка для вас будет закончена. Если же вы «сберегли» несколько секунд, то они прибавятся ко времени, отведенному на следующий отрезок пути (до очередного контрольного пункта).

Мы полагаем, что, сравнивая «GT Racing '97» с «Need for Speed 2», игроманы отдадут пальму первенства игре «GT Racing '97». На сегодняшний день это, пожалуй, самая реалистичная игра. Видео- и аудиоэффекты в ней наиболее приближены к реальной жизни. Автомобиль ведет себя совсем как настоящий. Если ваш компьютер достаточно мощен, вы сможете в полной мере насладиться ощущением полного владения автомобилем. Приземлившись после крутого моста в Бразилии, вы увидите, как машину подбрасывает на амортизаторах. А при столкновении с препятствием автомобиль получит реальные повреждения, которые могут привести и к полной потере машины (для замены вам предложат еще три).















На выбор предлагается графика VGA или Super VGA с довольно высоким разрешением. На мощном компьютере нельзя не обратить внимания на высокое качество прорисовок деталей пейзажа.

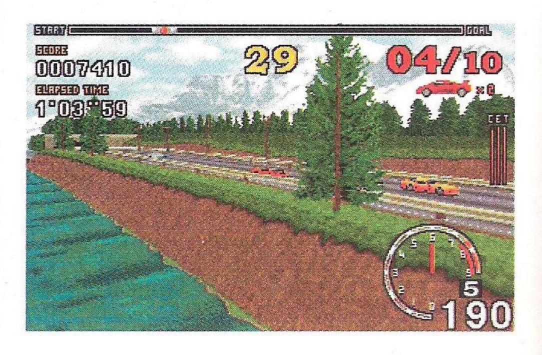
Звук по качеству не уступает графике. На компакт-диске с игрой записано десять мелодий и множество звуковых эффектов. Рев двигателя каждого из автомобилей имеет свои индивидуальные оттенки; при столкновении с препятствием слышится звук удара; а более серьезные повреждения сопровождаются звуками разбитого стекла или взрыва.

Если вы побеждаете в заезде, создатели игры награждают вас некоей суммой, которую вы можете потратить на восстановление поврежденного автомобиля или на приобретение различных «примочек» для улучшения скоростных, ходовых и др. характеристик машины (деньги даются только за первые три места).

Единственное, что портит впечатление от игры – отсутствие видеороликов (как в «Need for Speed 2») и качественных слайдов. Надоедает необходимость постоянно пользоваться клавиатурой для выбора пунктов меню: мышь не работает.

Хотя в «GT Racing '97» нет режима «Multiplayer», вам все же удастся поиграть с друзьями: в игре предусмотрено разделение экрана и клавиатуры для игры вдвоем.





Главное меню игры

Запустив игру, вы попадете в главное меню, состоящее из следующих пунктов:

PLAY – собственно игра. Нажав «Training» (тренировка) или «New championship» (новое состязание), вы сможете выбрать уровень сложности («beginner» – новичок, «amateur» – профессионал, «master» – мастер).

Кнопка «menu» всегда будет возвращать вас в главное меню.

После выбора уровня сложности вам будет предложено выбрать трассу и автомобиль;

RESUME CHAMPIONSHIP

– возобновление соревнования. Если у вас уже имеются «сохраненные» игры, вы можете выбрать из списка одно из ранее сделанных «сохранений»;

OPTIONS – установки:

- Number of Players – количество игроков (можно играть одному или вдвоем с другом, разделив экран пополам),
- Control Mode – здесь вы можете выбрать клавиши управления для клавиатуры и джойстика,
- Sound – установка параметров звука,
- Screen mode – установка параметров экрана. Владельцам маломощных компьютеров советуем ограничиться минимальными установками. Иначе игра будет «тормозить»;

DISPLAY SAVED RACES

– показ «сохраненных» заездов. Каждый ваш заезд записывается. Если вы попали в число лучших гонщиков, «сохранитесь» – и всегда сможете похвастаться перед друзьями своими достижениями, продемонстрировав запись;

BEST TIME

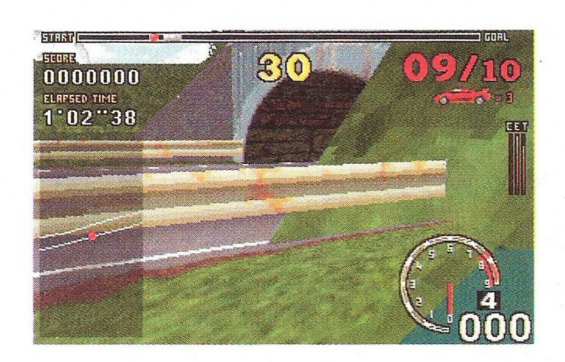
– таблица лучших результатов (по времени) по различным трассам;

HALL OF FAME

– зал славы (девять лучших результатов по итогам гонок);

RETURN TO SYSTEM

– выход в DOS или в Windows 95.



Клавиши

← / →	–	повороты;
↑	–	педаль газа;
↓	–	педаль тормоза;
`Shift`	–	включение повышенной передачи;
`Ctrl`	–	включение пониженной передачи;
`Pause`	–	возможность изменить установки звука и экрана, выбрать очередность мелодий.

Трассы

Для игры вам предлагается восемь трасс: в Бразилии, Великобритании, Германии, Египте, Канаде, Скандинавии, США, Франции.

Если вы хотите потренироваться, вам доступны только две трассы: канадская и бразильская. Остальные трассы станут доступны вам в режиме «Training» только после их прохождения.

Во время чемпионата вы должны будете проехать все трассы по очереди. После успешного прохождения одной трассы (получив место не ниже третьего) вы сможете попробовать свои силы на следующей, и т. д.

Трасса в ***Бразилии*** проста. Нет крутых поворотов и сложных для проезда мест. Сначала вы проедете по городским широким улицам, а потом – по узкой проселочной грунтовой дороге.

В ***Великобритании*** постоянно меняется дорожное покрытие. Узкие улочки и хмурое облачное небо – вот отличительные черты этой трассы. Особенно внимательны будьте на поворотах: холмистая местность затрудняет просмотр.

На широкой трассе в ***Германии*** помимо дорожных ограждений вам время от времени будут попадаться встречные автомобили, так что будьте очень внимательны.

В ***Египте*** среди песков проложена узкая трасса с множеством ограждений. Основную сложность представляют темные туннели. Чтобы успешно проехать темный туннель, пользуйтесь картой, находящейся с левой стороны экрана. Следите за дорожными знаками на развилках, иначе вы можете закончить гонку в тупике.

Канадская трасса простая. Только поражает обилием туннелей.

В ***Скандинавии*** вам придется ехать по узкой дороге, изобилующей крутыми поворотами. Если у вас будет время, полюбуйтесь красотами окрестностей.

Если вы хотите выиграть гонку на трассе в ***США***, постарайтесь оставить своих соперников позади на первой трети трассы, пока дорога широкая и относительно прямая. Следите за дорожными указателями. Когда выедете на извилистую узкую горную дорогу, вам придется сбросить скорость.

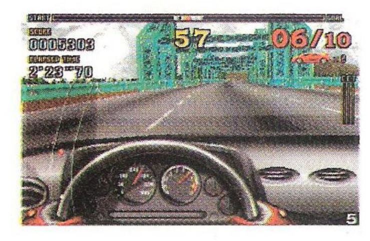
Во ***Франции*** вам придется ехать средь зеленых равнин и лесов по самым разнообразным дорогам. Внимательно следите за дорожными указателями, потому что на дороге много объездов. Трасса эта довольно-таки узкая, что затрудняет маневры.

Автомобили

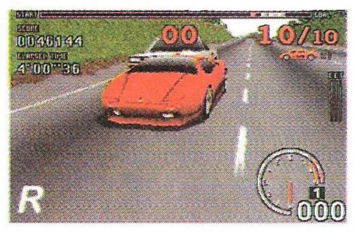
Для участия в гонках вы можете выбрать любой из девяти автомобилей, предлагаемых разработчиками программы. Вряд ли вы когда-нибудь увидите эти машины: все они либо существуют в проектах, либо являются единичными прототипами спортивных автомобилей (прототип – это автомобиль, созданный для отработки новых идей; после их проверки прототип, как правило, уничтожается). Естественно, всё это очень дорогие автомобили. Наверняка вы получите огромное удовольствие, управляя уникальной и мощной машиной.

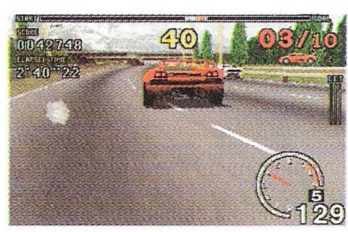












В меню выбора автомобиля можно по очереди просмотреть все автомобили и их характеристики: скорость, ускорение, тормоза и управляемость.

Выбрав автомобиль, можно изменить его цвет. Правда, выбор цветов не богат. Кроме того, вам предоставляется право выбора типа коробки передач: ручной или автоматической (верхняя кнопка рядом с названием автомобиля).

«Blueblood» – средненький автомобиль по сравнению с остальными. Его характеризуют посредственные скорость и управляемость, но неплохие тормоза и ускорение. Очень сомнительно, что вам когда-нибудь удастся на этой машине придти к финишу первым.

«Hurricane». С такими тормозами запросто можно улететь в кювет. А если не обращать на них внимания, то машина неплохая, хорошо держит дорогу и быстро разгоняется.

«Predator» – отличный автомобиль для опытных гонщиков. На этой машине вы без труда оставите позади всех соперников. Однако имейте в виду: чем выше скорость, тем хуже управляемость. Набирайте скорость, но, обогнав всех, лучше немного притормозить, чтобы почувствовать себя на дороге увереннее. Сбрасывайте скорость также на поворотах и при обгоне.

«Stallion» – хороший автомобиль и для новичков, и для «профи».

«The Shark» хорош для гонок по прямой. На извилистых трассах его бросает из стороны в сторону. Выбрав его, вы можете выиграть, обгоняя соперников на прямых участках и притормаживая на поворотах.

«Cougar» – это очень устойчивая машина, но выиграть на ней сложно. Чтобы победить, вы должны проехать трассу практически без ошибок.

«The Devil». Благодаря высокой скорости эта машина сразу вырывается вперед, но, увы, чем выше скорость, тем ниже устойчивость. Поэтому «Devil» подойдет лишь опытным гонщикам.

«The Beast» – хорошая машина для извилистых трасс.

«The Dream». Поскольку эта машина медленно ускоряется и имеет средние скоростные характеристики, она более устойчива при поворотах. Если не делать ошибок, есть шанс победить и на этой машине.

Советы

Учтите, что записать проезд трассы можно только в режиме «New championship».

Всегда притормаживайте в Бразилии при проезде мостов, чтобы машину не подбрасывало на амортизаторах: от этого она быстро выходит из строя. Старайтесь как можно реже вылетать на обочину и сталкиваться с различными препятствиями (дорожные ограждения, столбы, деревья, машины и т. п.). Для восстановления повреждений после завершения гонки вы должны выбрать кнопку «Garage», а для приобретения «примочек» – «Upgrade».

На поворотах можете смело пользоваться тормозами: ваш автомобиль не пойдет юзом, как то случалось в «Need For Speed 2».

Старайтесь обогнать соперников еще на старте, это даст вам больше шансов победить в гонке.

Во время гонки следите за индикаторами состояния автомобиля (они расположены на экране справа). Если значения на индикаторах резко падают, значит, ваш автомобиль получил серьезные повреждения. Пора подумать о более безопасной езде.

Новости

Компания «Eidos Interactive» сообщила о заключении соглашения с новым разработчиком игр «Mucky Foot» – компанией, образованной бывшими сотрудниками «Bullfrog». Среди основателей «Mucky Foot» – Майк Дискет (Mike Diskett), бывший руководитель проекта и главный программист игры «Syndicate Wars»; Гай Симонс (Guy Simmons), руководитель проекта игры «Creation»; Фин Мак-Гечи (Fin McGechie), главный художник игры «Magic Carpet». Первая игра, которая будет совместно издана «Eidos» и «Mucky Foot», получит название «Dark City».

(по сообщениям Информационного агенства «Galaxy Press»)

Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey

Разработчик	Adeline Production
Издатель	Activision
Выход	июль 1997 г.
Жанр	трехмерные приключения
Рейтинг	★★★



Операционная среда – MS DOS или Windows 95 + Microsoft DirectX 3.

Процессор – Pentium 90.

Оперативная память – 16 Мб.

Минимальный объем дискового пространства – 45 Мб.

Привод CD-ROM – четырехскоростной.

Видеоплата – VGA или SVGA.

Дополнительные устройства – клавиатура; мышь; звуковая плата, совместимая с Windows 95.

Эта игра – достойное продолжение «Little Big Adventure: Relentless», вышедшей в 1994 году и произведшей на игроманов – любителей квестов и жанра «action» – незабываемое впечатление.

Две части игры объединяют одинаковая графика и развивающийся сюжет. Но игра «Little Big Adventure 2», в отличие от первой части, рассчитана на работу как в MS DOS, так и в Windows 95. Несколько улучшился интерфейс игры, хотя управление героем осталось не очень удобным: все действия осуществляются только при помощи клавиатуры.

Такой квест, построенный по принципу «хожу куда хочу», очень сложен, так как предоставляет игроку массу вариантов. Тут недолго запутаться: перед вами стоит сразу несколько задач. Что делать сначала, а что потом – решать вам, но рано или поздно вы столкнетесь с ситуацией, когда «это» не работает без «того»...

Во время игры постоянно звучит приятная ненавязчивая музыка, меняющаяся в зависимости от ситуации, места и ваших действий. Если вы делаете то, что разработчики считают правильным (например, идете в нужном направлении), звучит ободряющая (одна и та же) мелодия. Отлично сделаны звуковые эффекты. Твинсен выразительно пыхтит и отдувается, впечатляют звуки битвы.

Высоко качество анимации. Графика просто потрясает. Создается ощущение реальной объемности всех предметов. Кажется, на самом деле где-то есть этот кукольный мир, населенный маленькими человечками и зверушками. Это, кстати, изюминка игры: здесь все игрушечное – герои, дома, планеты. Герои – обычные игрушки из кукольного домика, следовательно, и движутся они немного неуклюже, переваливаясь с боку набок и не утруждая себя сгибанием коленок.

Короче, игра классно сделана. Но недостатки найти, конечно, можно. Во-первых, создателям игры показалось, что постоянно перемещаться с острова на остров, чтобы взять или отдать одну единственную вещь, – это очень захватывающе. Не перестаешь удивляться: неужели нельзя сразу делать несколько дел...

Во-вторых, стоит вам на минутку отлучиться, как в том месте, где вы только что всех убили, – опять куча врагов. В общем, сделано все, чтобы вы играли долго и упорно.

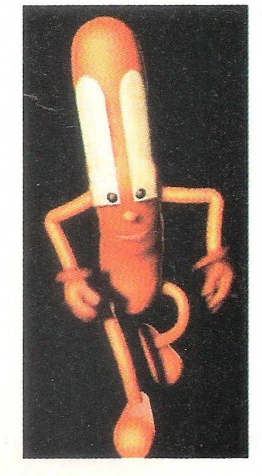
Ну как, вы не против оказаться в этом мире кукол? Тогда совершите свое «большое маленькое путешествие», и, может быть, вам удастся открыть новые способы прохождения, доселе никому не известные.

На российском рынке уже появился русифицированный вариант игры.

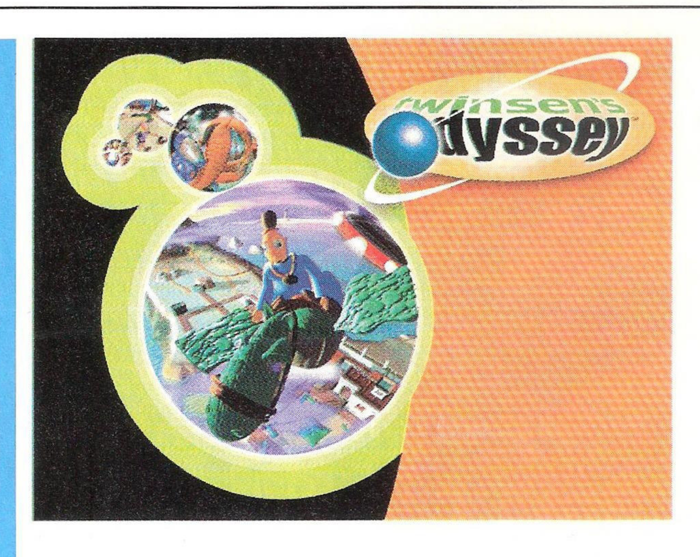
Легенда

Вашего героя зовут Твинсен. Наверное, он самый знаменитый житель планеты Твинсен: когда-то он спас ее от диктатора Фанфрока. Силу, необходимую для спасения своего мира, Твинсен получил благодаря медальону Сенделл и волшебной тунике.

Сейчас Твинсен счастлив. У него есть всё: друзья, дом, любимая жена. Кругом царит мир. В городе, где живет Твинсен, все друг друга знают, все дружат. Но – увы! – этой идиллии приходит конец. Твинсену опять нашлась работа: полил сильный дождь, а потом одомашненный летающий динозавр по кличке Динофлай сломал крыло...



Имейте в виду, что Твинсен – натура тонкая. Его настроение может быть четырех видов, существенно влияющих на его поведение. Твинсен может быть просто нормальным, а может оказаться спортивным, активным или же осторожным. Выбирайте режим поведения в зависимости от того, что собираетесь делать.



Главное меню

Если у вас русифицированный вариант игры, разобраться в главном меню будет нетрудно. Меню состоит из следующих пунктов:

Новая игра – вы начнете игру с начала;

Сохранить игру – вы можете «сохранить» игру на любом этапе;

Меню настройки – здесь предусмотрены такие подпункты:

- возврат к предыдущему меню – выход в главное меню игры,
- громкость звука – регулирование громкости шумов, голоса и музыки,
- включение/выключение реверса стереоканалов,
- детализация – указание разрешения экрана (связано с прорисовкой деталей),
- камера вкл./выкл. – включение внутренней камеры,
- настройка клавиатуры – изменение назначения клавиш управления, заданного по умолчанию,
- полноэкранное/маленькое видео – определение размеров экрана при показе мультипликационных фрагментов,
- показывать текст – отображение текстом того, что говорят персонажи игры (очень полезно, т. к. в русской версии обнаружены некоторые пробелы в речи);

Выход – выход в операционную среду (MS DOS или Windows 95).

Клавиши

Alt – использование оружия, лечение;
Ctrl – меню режимов, статистика;
Shift – показ инвентаря;
ПРОБЕЛ / **5** (на цифровой клавиатуре – ц. к.) – меню действий;
W / **End** – разговор, поиск;
Enter – выбор предмета, центровка камеры;
H / **Tab** – карта;
P – пауза;
X – шаг в сторону;
F2 – «сохранение» игры;
F3 – загрузка «сохранения»;
F4 – меню опций;
F5 – нормальный режим;
F6 – спортивный режим;
F7 – активный режим;
F8 – осторожный режим;
F9 – «сохраснение» экрана;
F10 – меню игры;
Backspace – разворот камеры;
+ / **PgUp** – следующий кадр камеры;
– / **PgDn** – предыдущий кадр камеры;
1 ... 7 – выбор оружия (с 1-го по 7-е);
C – заклинание защиты;
F – заклинание молнии.

Прохождение

Игра начинается с того, что вы должны сходить в аптеку за лекарством для раненого динозавра. Как известно, лекарства стоят денег, поэтому подойдите к тумбочке у кровати и возьмите 15 монет. У нужного места нажмите **ПРОБЕЛ** – Твинсен подпрыгнет и послышится звон: он что-то достал. Чтобы получить это «что-то», потопчитесь на месте, пока в верхнем левом углу экрана не высветится приобретенный предмет.

Передвигаться лучше в спортивном режиме: тогда ваш герой сможет еще и прыгать.

Теперь вам нужен ключ от запертой двери. Подойдите к тумбочке у двери и проделайте ту же странную процедуру – вы получите ключ. Теперь, чтобы открыть дверь, просто подойдите к ней.

В кабинете Твинсена находится много нужных вам вещей: волшебный шар, глобус и три дротика – соберите их все. Волшебный шар лежит на большой деревянной бочке у входа. Глобус спрятался среди книг. А дротики лежат на столике у стены.

Вернувшись в спальню, снова проверьте тумбочку у кровати: пока вы отсутствовали, жена положила туда еще 15 монет.

Теперь идите к выходу из дома. Чтобы делать добрые дела, необходимо надеть тунику и медальон. Подойдите к портрету справа от лестницы, ведущей на улицу, и посмотрите

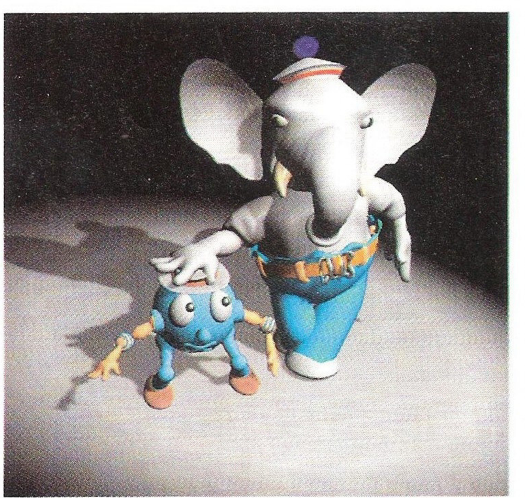
на него. Вы узнаете, что туника и медальон находятся в музее мисс Блуп. По карте определите, где расположен этот музей.

Выходите на улицу и идите за дом. Там лежит раненый Динофлай. Поговорите с ним, с женой и отправляйтесь дальше. Чтобы поговорить с кем-нибудь, подойдите вплотную, встаньте лицом к лицу и нажмите **ПРОБЕЛ** или **W**. Обычно разговор состоит из одной-двух фраз. Когда собеседнику уже нечего будет сказать, он начнет повторяться.

Зайдите в соседний дом, поговорите с соседом. Он расскажет вам, что занимается восстановлением карты коллекторов острова. Чтобы «расколоть» соседа, подойдите к столу (где лежит карта). Для завершения своих трудов вашему соседу нужен пузырёк с «галиевой кислотой» (так сказано в игре).

Идите по дороге, ведущей в музей. По пути поговорите со слоником Бобом, гуляющим под дождем, и с чужестранцем. У слоника вы узнаете, где живет Погодный волшебник.

Чтобы попасть в музей, купите билет, мирно поговорив со слоником. Заплатив, пройдите в открывшуюся дверь и поговорите с мисс Блуп. Она скажет, что забрать тунику невозможно из-за поломки сигнализации. Вся надежда на вас.



Выйдите из музея и идите направо. По крутому скату заберитесь на крышу музея и влезьте в открытое окно. Перед вами пульт сигнализации. Откройте дверь, отключите сигнализацию и быстро бегите вниз, к тунике. Наденьте её и поговорите немного с мисс Блуп: она может дать вам дельный совет.

Теперь идите в аптеку. Поговорите с аптекаршей. Она не в силах помочь, но зато вы станете свидетелем грабежа средь бела дня. Помогите бедной женщине вернуть зонтик – и она расскажет, как вылечить динозавра.

Вор стоит спиной к аптеке за левым фонарем (если вы стоите к аптеке лицом). Будьте осторожны, чтобы не спугнуть его: подходить нужно сзади.

Вам еще не надоел дождь? Пора навестить Погодного волшебника (найдите его домик на карте). Волшебник расскажет, что пропал Раф – сторож маяка. Ваша дальнейшая задача – отыскать его.

Слон Зед, прогуливающийся рядом с домом Волшебника, расскажет, где искать Рафа. Найдите мост вверху карты. Пойдите в ту сторону – и вы отыщете вход в пещеру. Пройдите ее насквозь, а потом, перепрыгивая со скалы на скалу, доберитесь до следующей пещеры. Раф – в ней. Проход преграждают три бочки. Подойдите вплотную – и вы увидите за ними на стене рубильник. Чтобы переключить его, бросьте в него мячом. Откроется дверь в комнату слева. На стене в соседней комнате есть рубильник, который удобно переключить, стоя на камнях напротив рубильника.

Отыщите полуразрушенную лестницу и поднимитесь по ней. Идите в комнату с бобрами и убейте их (за каждого вам дадут по ключу).

Чтобы открыть запертые двери, запрыгните на камушки у стены напротив дверей, а с них – на широкую стену. Перепрыгивая через колючки, доберитесь до двух дверей, расположенных друг за другом. Открыв их, вы попадете к кровожадному Траллу. Убейте его и освободите Рафа.

Выйдя из пещеры, вы встретите Зои – свою жену. Вместе идите к маяку посмотреть, как Погодный волшебник разгонит тучи. На выступ залезть не получится, поэтому обойдите маяк сзади.

Погода прекрасная, и пора подумать о динозавре. Идите на причал (за музеем). Во втором от причала доме купите билет и отправьтесь на Пустынный остров. Там остерегайтесь инопланетян: они очень враждебны к вам.

Разыщите на острове дом Караока. Вы узнаете о Школе волшебников. Конечно, неприлично копаться в чужих вещах, но, обшарив полочки, вы отыщете кислоту, которая так нужна соседу.

Заходите во все дома и всех (кроме инопланетян) расспрашивайте о Школе волшебников. Зверушки сообщат, что это где-то на кладбище, расположенном в пустыне. Владелец магазина посоветует найти на Фазенде мудреца. Шатаясь по городу, рано или поздно вы попадете в дом к Джеромо-Балдино. У него вы получите деталь для автомобиля Зои.

В билетной кассе можно заранее купить билет на паром. Отправляйтесь на Фазенду. Посмотрите на карту. Фазенда находится на небольшом полуострове слева. Поговорите там с двумя алкоголиками и барменом. Пройдя в дверь справа от стойки бара (потом прямо), вы попадете в баню. Купающиеся будут недовольны вашим вторжением, а бармен даже покинет свое место. Путь открыт. Бегите к стойке бара, поднимитесь по лестнице – и увидите мага. Поглядев в телескоп, поговорите с магом. Он расскажет, где находится Школа волшебников.

Отыщите на карте Школу и идите туда. Кладбищенские ворота закрыты, но зато есть проход между двумя сухими деревьями. По периметру кладбища пройдите к дверям Школы волшебников, поднимитесь по лестнице. В комнате вы увидите призраков. Ребята явно скучают и, если вы столкнетесь с ними, не откажут себе в удовольствии поколотить вас. Нужно быстро пройти между ними и сразу же переключиться в осторожный режим. Откройте сундук и возьмите ключ. Вам придется еще раз пройти мимо призраков.

Поднимитесь по лестнице и откройте калитку. Подойдите к женщине. Сразу появится Главный волшебник. Единственный способ вылечить динозавра – научиться волшебству, но за это придется заплатить 120 монет, которые еще нужно добыть.

Выйдите из Школы и идите в парк развлечений (он за Фазендой). Пройдите к тиру. Купите дротики и сбейте две мишени. За это вы получите приз – воздушные шары, которые отнесут вас в пещеру. Прыгайте с полки на полку и

собирайте грибы. Каждый гриб – 30 монет. Неплохо сначала с верхней полки прыгнуть на полочку пониже, с нее – на самую низкую, а с самой низкой – на среднюю. Если не сорветесь – наберете достаточное количество денег и сможете сразу идти в Школу волшебников. В противном случае процедуру с тиром и грибами придется повторять, пока не наберутся 120 монет.

В Школе волшебников снова придется похитить ключ из сундука и попихаться с призраками. Заплатите деньги за обучение. Вас ждут три теста, проходить которые можно в любом порядке. Первый тест (на меткость и реакцию) ждёт за дверью. Если вы пройдете его, то получите ружьё.

Вернитесь к парому и плывите домой, на остров Цитадели. Зайдите к соседу, отдайте ему кислоту. За это сосед отдаст вам ключ в форме пирамиды.

Теперь навестите любимую жену. Отдайте ей запчасть от автомобиля, и она сообщит, что на Пустынном острове вас ждёт Джеромо-Балдино (он даст вам рацию).

Выйдя из дома Джеромо-Балдино, вы сразу получите сообщение от жены, что ваш автомобиль готов и стоит на пирсе.

На автомобиле отправляйтесь к Школе волшебников. Чтобы пройти второй тест, нужно добыть растение-бальзам. Посмотрите на карте, где оно растет.

Пешком на вершину горы не залезешь. На машине следуйте до прохода на кладбище, расположенного в скалах около сухих деревьев. Слева от них отыщите пологий заезд на гору. По скале езжайте налево к трамплину. Как следует прицельтесь, разгонитесь – и вы на горе. Возьмите растение-бальзам и вернитесь в Школу волшебников.

Отдав растение-бальзам Верховному магу, вы получите от него рог Синего Тритона, позволяющий лечить больных. Скорее возвращайтесь на остров Цитадели и лечите Динофлая. Подойдите к динозавру поближе, чтобы сердечки падали прямо на него. Выберите рог и нажимайте `Alt` до тех пор, пока динозавр не поднимется.

Теперь Динофлай снова может летать и отвезет вас на остров Купола Сланца, где вы должны пройти в Школе волшебников последний тест. Запомните путь, изображенный на табличке, висящей у входа. «Сохранитесь» перед тем, как идти внутрь, а потом снова «сохранитесь», но под другим именем. Если вы забудете дорогу и заблудитесь, то, вызвав «сохранение», вы сможете посмотреть на схему.

Зайдите внутрь Купола. Вам нужно добраться до другого выхода. Выбравшись, вы получите волшебный Сланец и приглашение от Верховного мага в Школу волшебников.

Садитесь на динозавра и летите на Пустынный остров в Школу волшебников. Там вам вручат диплом и зелёный шар. После торжественной церемонии Верховный маг поручит вам разыскать исчезнувших волшебников.

Прежде всего нужно найти коробейника, чтобы купить экипировку волшебника. Туника и борода стоят у него 50 монет (заработать можно, собирая грибы).

Купив необходимые вещи, отправляйтесь на Фазенду. Разыщите в комнате с бассейном пришельца. Он примет вас за мага и предложит отправиться за ним на планету Зилич. Примите это приглашение и на корабле пришельцев воспользуйтесь прибором, который стоит слева. С его помощью вы немало узнаете о планете пришельцев.

На Зиличе следуйте за конвоем. Узнав вас, эльф Джо невольно выдаст вас врагам. В тюрьме поговорите с Джо, чтобы узнать, что случилось с волшебниками.

Когда охранник откроет дверь, убейте его. Сигнализацию можно отключить, нажав зеленую кнопку на стене. Поднимитесь по лестнице и идите направо до конца, убивая врагов. В закутке, где сидит охранник, разыщите транслятор. Взяв его, вы сможете понимать речь инопланетян.

Вернитесь к тюремным камерам. Выпустите узника и поговорите с ним. Это член Сопротивления. Плюньте на него и бегите искать космический корабль.

Чтобы выйти во двор, отключите электрическое поле левым красным переключателем. Убейте робота во дворе и выйдите на волю. Разделавшись с собаками в вольере, осмотрите все собачьи будки.

Бегите в здание напротив входа в вольер. Пробегите его насквозь, убивая всех, кто пытается помешать вам. Спрыгните вниз и бегите дальше. Врагов, которые не будут агрессивны, можно не трогать: так даже больше шансов остаться в живых.

Бегите в башню космопорта. Поднимитесь и заберите колесо – символ Путешественника. Понажимайте на переключатели на пульте управления, чтобы дезорганизовать вражеский корабль.

Вернитесь к космическому кораблю, который вы видели по дороге в космопорт (его чинил механик). Использовав колесо Путешественника, запустите корабль. Как ни странно, он приземлится на вашей родной планете.

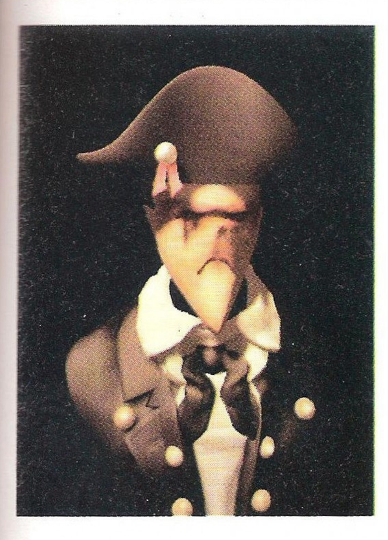
После приземления спешите к Зои. У нее плохие новости. Похоже, у вас опять появилась работа.

Идите в камеру хранения за посылкой. Поговорив с владельцем камеры хранения, спуститесь на два этажа. В комнате с четырьмя стрелками-клавишами, указывающими в разные стороны, внизу вы увидите манипулятор с пропеллером. Вставая на клавиши, вы сможете изменять направление движения манипулятора. Нужно расположить манипулятор над посылкой с этикеткой вверху (лежит посреди комнаты), а затем манипулятор с посылкой направить туда, куда указывает черная стрелка на полу. Когда ящик поднимется, вы сами сможете перетащить его наверх (по стрелкам). Или заплатите 102 монеты грузчику, который все сделает за вас. Лично я предпочитаю заплатить.

Вернитесь наверх в контору и заберите рюкзак, позволяющий летать (в игре его называют «протопакет», или, сокращенно, «протопак»). Бегите к Динофлаю, чтобы отправиться на Пустынный остров в Школу волшебников. Остерегайтесь инопланетян, заполнивших вашу планету. Они явно охотятся за вами.

Рядом с местом посадки динозавра находится колокольчик. Если позвонить в него, приплывёт черепаха, которая доставит вас на маленький островок.

Проберитесь в Школу волшебников. Осторожно: кругом все заминировано. Из разговора с Верховным магом вы узнаете о шаре Сенделл. Вернитесь на остров Цитадели, чтобы узнать у соседа о местонахождении медальона. Теперь отправляйтесь в палатку Погодного волшебника и прочитайте записку, лежащую на столе. В ней говорится о заклина-



нии Молнии, необходимом для освобождения медальона Сенделл.

Летите на Пустынный остров и спросите Верховного мага, что необходимо сделать для освобождения медальона Сенделл. Вы должны раздобыть жемчужину. Пещера, где она находится, недосягаема пешеходам. Нужно колокольчиком вызвать черепаху. Для этого от причала пойдите налево, мимо складов, а затем идите к берегу, пока не увидите колокольчик.

Когда приплывшая на звонок черепаха доставит вас в пещеру, перелетите через шипы, мешающие пройти к жемчужине, на протопаке и возьмите ее.

Вернитесь в Школу волшебников, поговорите с Верховным магом, а потом отправьтесь в палатку Погодного волшебника. Опустите жемчужину в большой котёл, стоящий в углу, – и получите кольцо Молнии.

Напротив котла есть переключатель, открывающий решетку, за которой расположен вход в коллектор. Там можно набрать денег и «жизней». Перемещаться по коллектору можно на бревнах. Чтобы открыть дверь, которую вы там увидите, возьмите ключ в закутке, где стоит ящик.

Для того чтобы попасть в центр коллектора, сходите в бар и заберите ключ, лежащий на бочке за стойкой бара. Этим ключом откройте красную дверь, спуститесь и среди бочек и ящиков отыщите проход – вы провалитесь прямо в центр коллектора. На полу вы увидите небольшой синий квадрат с золотым кружком. Вставьте туда ключ-пирамидку, полученную от соседа.

Войдите в открывшуюся дверь и примените кольцо Молнии. Вам дадут медальон Сенделл и красный мяч.

Выбравшись из комнаты, вы получите сообщение от Джеромо-Балдино. Он снова зовет вас на Пустынный остров. Чтобы подняться наверх, воспользуйтесь одним из лифтов, расположенных по углам коллектора. Прыгните на бревно, потом на каменную площадку и зайдите в лифт. Нажав **W**, вы сможете подняться наверх.

На Пустынном острове идите к Фазенде. Видите на карте островок недалеко от берега? Воспользуйтесь протопаком, чтобы попасть туда. Когда влетите в пещеру, не опускайтесь, а осторожно летите направо и прямо, увертываясь от летучих мышей и огненных шаров. Высадитесь около ограды, перепрыгните ее и сразите два скелета.

Подтащите большую клетку на площадку подъемника. Поднимитесь по ступенькам на возвышение и прыгните с него на второй подъемник. Стоя на нём, выстрелите из трубки в рубильник, чтобы подняться наверх. Там вы увидите вторую клетку. Толкайте ее вперед, пока она не упадет на первую клетку. Теперь метко бросьте мяч в рубильник. Когда клетки поднимутся, запрыгните на них, а с них – в проход в стене.

Идите прямо, пока не увидите два скелета. Убейте их, спуститесь по ступенькам и убейте чудного монстра (это легко сделать, используя ружье). Возьмите Защитное заклинание, похожее на змею, и идите к выходу (снова придется полетать на протопаке).

Отправляйтесь в Парк развлечений и идите в Храм. Доберитесь до вагонетки. Вы должны так изменить направление некоторых стрелок, чтобы вагонетка отвезла вас вниз. Это можно сделать при помощи мяча.

В нижней комнате вы снова увидите стрелки. Теперь нужно добиться, чтобы вагонетка доставила вас в комнату, где на постаменте между двумя идолами, стреляющими желтыми шарами, стоит ящик. Вы должны взять из ящика ключ. Для этого спрыгните с вагонетки на самый высокий постамент (там растут грибы), потом на голову идола, а с нее – к ящику.

Рядом с выходом из этой комнаты, справа, есть лестница вниз. Спуститесь по ней и выходите в дверь. Идите направо и вниз, убейте врагов. Из формы, стоящей на столике у кровати, возьмите ключ. Чтобы узнать пароль инопланетян, подойдите к квадратному столу с кнопкой (посредине комнаты) и нажмите **W**.

Поднимитесь наверх, откройте дверь и идите к кораблю, уничтожая всех встречных. Когда подойдете к электрическому мосту, включите протопак. Убейте охрану и заберите из сейфа колесо Путешественника.

Идите к космическому кораблю и летите на Луну. Прибыв на место, скажите пароль. Наденьте скафандр, выберитесь из корабля и разузнайте у инопланетян, как открыть двери.

Идите к отдельно стоящему зданию. Внутри снимите скафандр и убейте всех врагов. Сделайте красные шары, запирающие двери, зелеными. Подойдите к карте, висящей справа от шаров, и скопируйте ее, используя Сланец.

Снова наденьте скафандр и выходите наружу. Идите в первое здание (правое). Перебив врагов, сломайте радар. Чтобы отключить защиту, измените положение красного крана на стене. Спуститесь и идите в среднее здание.

Убив охрану у входа, пройдите прямо в двери желто-черной окраски. Убив еще одного охранника, вы добудете ключ. Идите прямо и в горку направо. За дверью – ваш друг Джеромо-Балдино.

Освободив Джеромо-Балдино, следуйте за ним. Чтобы выйти из этого помещения, придется потрудиться: то атакуют враги, то двери упрямятся. Повторите ту же процедуру, что и в правом помещении. Надев скафандр, выходите наружу.



Итак, вы на Зиличе. Перепрыгивайте в воде с камня на камень и следите, чтобы вас не сожрали. Когда доберетесь до вольера с собаками, убейте их всех и полазайте в будках. Выходите из вольера на площадь и идите в здание слева.

Идите все время наверх (по ступенькам и используя лифт), пока не увидите продавщицу газет. Поверните налево и выйдите на площадь. Поговорите с владельцем заправочной станции. Он расскажет, что газоджем производят на острове Франкосов.

Вас настойчиво приглашают в казино. Если у вас проблемы с наличными, постарайтесь выиграть побольше. Нужно только вовремя остановиться. На собачьих бегах, например, недолго просадить целое состояние: собака, на которую вы ставите, начинает хромать и явно тормозить. Вообще, надувают тут профессионально.

Пора подумать и о топливе. Спуститесь к причалам и зайдите в бар. Расспросите посетителей об острове Франкосов. Никто не хочет везти вас туда. Может быть, только старый капитан согласится. Идите на пирс. Там старый пройдоха назовет свои условия: 100 монет за то, чтобы отвезти вас к торговцу сувенирами, у которого есть интересные вам сведения. Если у вас нет этой сотни, можете поиграть на автоматах в баре.

Прибыв на остров Празднования, убейте на причале узнавших вас охранников, поднимитесь наверх и поговорите с прохожими. От продавца сувениров вы многое узнаете о хозяине бара на Зиличе. Зайдите в Храм и прочтите надписи на фресках.

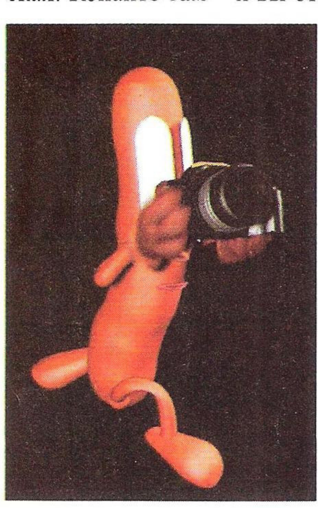
Вернитесь к причалу и попросите отвезти вас на остров Франкосов. Там купите в охотничьем магазинчике кирку. Пройдя сквозь каменную арку, вы попадете в дом бургомистра. Его брат говорит, что потерян ключ от секретера, где находятся документы, связанные с фрагментом, о котором вы читали в Храме.

Походите по деревне, поспрашивайте жителей. Здесь все ищут фрагмент. В детском саду поговорите с плачущим мальчиком. Он подскажет, где искать ключ.

Проследите за механической совой. Она спрячется в будке справа от двери в дом бургомистра. Ищите ключ там.

Идите в дом бургомистра, откройте секретер, возьмите записку бургомистра о местонахождении фрагмента и прочитайте ее.

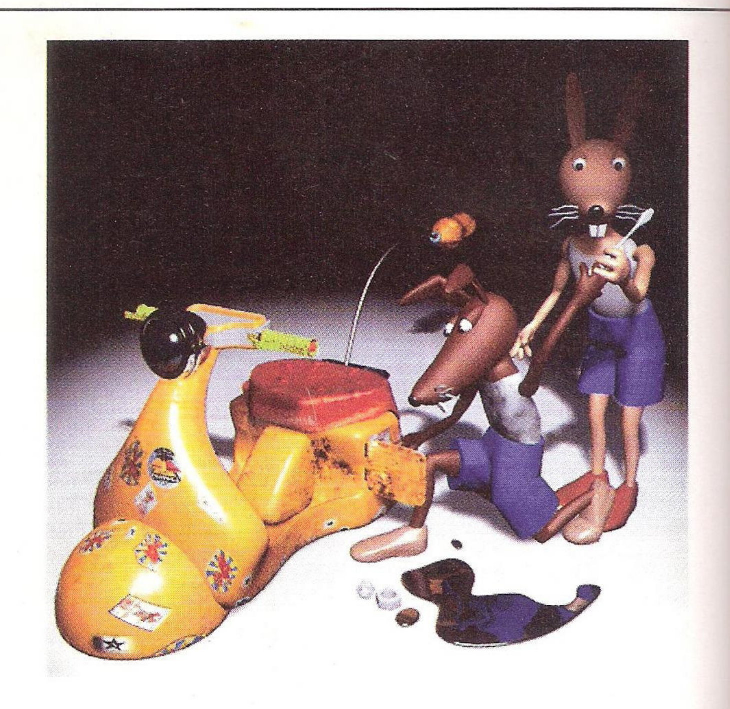
Чтобы добыть фрагмент, вернитесь к пристани. Идите по главной улице до парня с отбойным молотком. Зайдите за последний дом слева и дойдите до одинокого дерева. От дерева идите вперёд до небольшого островка травы среди скал. Копайте там – и вы отыщете фрагмент.



Вернитесь на главную улицу и встаньте лицом к заводу, где производят газоджем. Перед вами две трубы. Запрыгните на ту, что пониже, с нее – на ограду, а затем – на территорию завода.

Обойдите здание справа и войдите вовнутрь. Покрутите вентили справа и слева от входа, чтобы выключить фонтаны. Если вы не убьете механика, он будет переключать вентили обратно.

Поднимитесь на лифте, убейте солдата и выключите фонтаны. Заберите ключ внизу и идите в следующее помещение. Там сначала нужно подняться на лифте и переключить вентиль. Затем, используя лифт, запрыгните на край бассейна, обойдите металлическую сетку и, используя защитное заклинание, поднимитесь по ступенькам, выпускающим пар, наверх к ключу.



Перейдите в следующее помещение. Убейте охранника и заберите у него ключ. Поднимитесь по ступенькам, увертываясь от фонтанов. Выключите вентили. По движущемуся мостику доберитесь до противоположной стороны и выйдите в дверь.

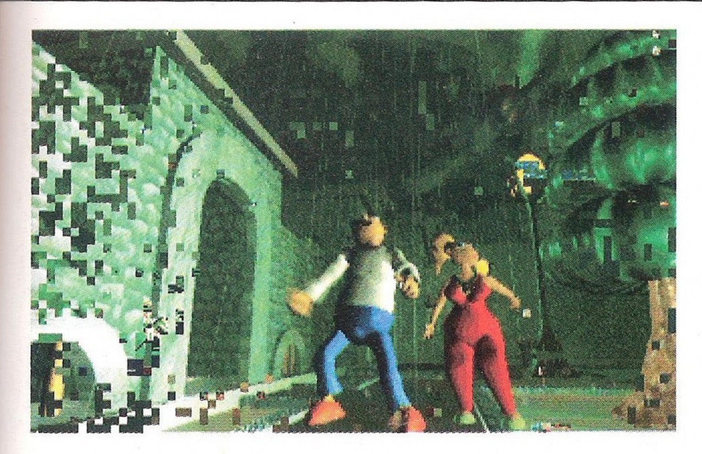
Спуститесь на одну ступень вниз, покрутите оба вентиля. Теперь запрыгните на выключенный фонтан и мячом убейте ученого на ступеньках напротив. Подберите ключ броском мяча. Спуститесь вниз и откройте вольер. Собачек придется убить. Поднимитесь по лестнице, убейте охранника и заберите ключ. Идите по ступенькам вверх. Поверните вентиль и войдите в дверь, за которой находятся канистра и ключ. Заберите всё и выходите из здания.

С балкончика спрыгните на короткую трубу внизу, с нее – на забор, а потом – вниз, за территорию завода. Идите на пристань.

Теперь отвезите канистру Джеромо-Балдино на Отрингал. Сначала зайдите в бар Рика. Убейте трех вышибал-моряков. У последнего, стоявшего на лестнице, заберите ключ. Пройдите в комнату Рика и поговорите с ним.

А вот и сигнал от Джеромо-Балдино: он зовет вас забрать новый протопак. Отправляйтесь к нему и отдайте ему газоджем.

Есть две возможности пройти в верхний город. Во-первых, можно снова попытать счастья в казино: вы должны выиграть ключ. Идите в золотую дверь к колесу фортуны. Убейте двух здоровенных крокодилов и поднимитесь по лестнице. Перелетите через водопад, используя реактивный протопак, выйдите в дверь и летите через воду направо, потом прямо над скалами, мимо двух стрелков, пулящих в вас шарами – и в дверь отеля.



Второй путь таков. Поднимитесь по лестнице, остановитесь за казино и с мостика перелетите к двери, а потом на противоположную сторону. Дальше так же, как в первом способе.

Войдя в отель, убейте полицейского и портье. Возьмите ключ. Пройдите к бассейну и поговорите с главой мятежников Рокетом (сидит в шезлонге). Идите вверх по лестнице к трем дверям. За первой находится комната Рокета. Он даст вам Кольцо Мятежников и расскажет, где можно найти самих мятежников.

Чтобы вернуться к казино, залезьте в круглое отверстие на правой или левой стене дома напротив отеля. Все время спускайтесь вниз и бегите в магазин сувениров на площади (рядом с казино). В магазине продайте диплом волшебника и купите рассматриватель памяти, похожий на телевизор. Используя этот прибор, вы сможете просмотреть все мультфильмы игры. Покажите продавцу Кольцо Мятежников – и он организует вам беседу с мятежниками. Вы получите от них пистолет. Посмотрите на карту, куда вам отправляться дальше.

Сперва нужно починить пистолет. Отправляйтесь на остров Празднования за кристаллами. Дорога к ним разрушена (она начинается слева от храма). Перепрыгивая со скалы на камни, плывущие по лаве, и обратно, вы рано или поздно доберетесь до озера, на дальнем берегу которого находится зелёный кристалл. На скалах после каждого удачного прыжка «сохраняйтесь». Перелетите через озеро и нарубите киркой кристалл. Теперь ваш пистолет исправен.

Летите на остров Франкосов. Доберитесь до завода по производству газоджема. Как туда попасть, вы уже знаете. Идите к воротам, убейте охрану и войдите в здание. Убейте охранников около рубильников. Стреляйте по рычагам из пистолета, пока дверь не откроется и вы не сможете пройти дальше (слева направо: первый вверх, второй вниз, третий вверх, четвертый вниз). Выходите на причал, убейте всех и идите на цеппелин.

Приземлившись, убейте киллера, который давно ждет вас (лупите его красным мячом). Спуститесь вниз. Переключитесь в режим осторожности, залезьте на тележку и аккуратно бросайте мяч, чтобы убить учёного. Таким же способом отключите защитный барьер.

Выходите наружу и всех убейте (или же воспользуйтесь заклинанием Защиты). Перебегите мост, обойдите здание слева и отыщите вход в пещеру.

Зайдите в пещеру и идите по рельсам вниз. Убейте всех стражников и соберите все алмазы (они – на островках среди лавы и среди черепов). Собрав алмазы в лаве, идите в пещеру, вход в которую находится около рудокопа в верхнем левом углу экрана. Соберите там все алмазы. У вас должно быть не меньше четырех алмазов. Идите направо и вверх, остерегаясь светлячков. Около двери убейте охрану и возьмите ключ.

Заходите в дверь. Возьмите второй фрагмент. Набегут рудокопы с кирками – убейте их всех.

Идите к выходу из пещеры. Некоторых врагов можно облететь, чтобы не тратить силы и время на борьбу с ними. Теперь выходите из пещеры и бегите налево (относительно экрана) мимо большого сооружения вроде шахты к той части острова, которая находится на карте в левом верхнем углу. На развилке возьмите левее.

Поговорите с жителями, слоняющимися около пещеры. В пещере сначала поговорите со стариком у входа. Теперь поверните налево и спуститесь по лестнице. Пройдите в открытую дверь около лестницы и возьмите с вешалки перчатку Ванни, а со стола – торт для старика.

Вернитесь к старику и отдайте ему торт. За это вы получите ключ от часовни.

Идите в дверь наверху, поднимитесь по лестнице и зайдите в часовню. Там поговорите с Монком. Выходите и идите к тому выходу из пещеры, откуда вы вошли. Слева от входа – комната горничной Монка. Она подарит вам песню паромщика.

Теперь бегите через каменный мостик к беседке. Войдите в нее и вызовите паромщика. За четыре алмаза он перевезет вас к Москвибисам. Поговорите с пчелой, она должна доставить вас к королеве Москвибисов. Чтобы доказать свою лояльность, покажите Кольцо Мятежников и пройдите испытание на правду. Вы должны использовать заклинание Молнии. Шары взорвутся и появятся два ключа. За средней дверью лежит новое оружие.

Неожиданно вы попали на поле боя. Бегите налево. Там вы увидите пустой белый шестигранник (дверь Москвибисов). Прыгните в него, а в следующем помещении идите левее и вверх. Дойдя до пролома в стене, лезьте в него. Увидев в полу белый разрыв, куда спускается веревка, пока не прыгайте туда (это выход к причалу).

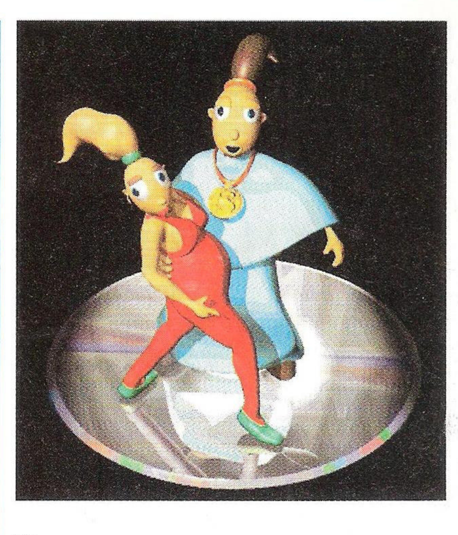
Перейдите мост и идите к зданию. Около скал поищите алмазы. Когда зайдете внутрь, идите направо и наверх, к лифту.

Поднимитесь наверх и идите направо вдоль ограды до лестницы, ведущей наверх. Убейте летающего моржа, отбивая перчаткой Ванни мячи, которые он будет бросать в вас. Возьмите ключ, спуститесь и откройте сейф с третьим фрагментом.

Теперь бегите обратно во дворец и спуститесь вниз по веревке. Соберите алмазы около скал и на полянке. Вызовите паромщика и плывите на остров Вулкана.

Соберите алмазы на первом острове. Чтобы добыть алмазы, виднеющиеся в глубине, воспользуйтесь протопаком и перелетите сначала на второй остров, а потом через лаву вернитесь на первый. Теперь доберитесь до третьего острова. Для этого подойдите к лаве, вытекающей из горы (похоже на водопад). Внизу маленький островок. Прыгните на него, а с него – на каменную платформу, которая плы-

Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey



вет по лаве. Она довезет вас до выступа на третьем острове.

Идите в пещеру и поговорите с беглецами. Вы узнаете, где находится королева Москвибисов. Вернитесь на первый остров и вызовите паромщика. Отправляйтесь на остров Ванни.

У самого места высадки кто-то лежит и стонет. Вылечите его рогом здоровья – и получите алмаз и ценную информацию. Идите в пещеру, где раньше искали алмазы. Запрыгните на ленту транспортера рядом с разгружающимся паровозом. Поднимитесь наверх и залезьте в окно. Убейте рабочего и переключите рычаги так, чтобы контейнеры не закрывались крышкой, а лента транспортера остановилась.

Залезьте в ящик. Когда он остановится, запрыгните на лестницу, которая ведет на крышу. С этой крыши перепрыгните на соседнюю и спуститесь в люк.

Поговорите с королевой Москвибисов. Возьмите ключ и выйдите из здания (чтобы открыть дверь, бросьте мячом в рубильник). Теперь проберитесь на причал сквозь скопище врагов и вызовите паромщика.

Вернитесь в деревню Москвибисов, во дворец. Поднимитесь по канату, найдите трон (к нему ведет ковровая дорожка) и убейте монстра, который нагло занял его.

Ключом откройте дверь. Поднимитесь на лифте, убейте охрану и идите направо. Упав вниз, включите протопак и летите на платформу с рычагом. Убейте моржа, используя перчатку Ванни.

Включите переключатель и быстро летите в дверь, иначе она закроется. Идите вперёд, поднимитесь по лестнице, убейте солдат и возьмите ключ.

Зайдите в башню и поверните вентиль. Бегите на лестницу (там открылась дверь). Убить солдат с саблями вы пока не сможете, поэтому проскользните мимо них и бегите наверх. Снова поверните вентиль. Войдите в открывшуюся дверь, убейте пулеметчика и возьмите ключ.

Спрыгните вниз, убейте всех врагов, откройте дверь и спуститесь на лифте. Там вы встретите императора. Хотя вы и убьете его, он успеет включить реакторы. Ваша планета в опасности, поэтому Сенделл свяжется с вами. Поднимите ключ, оставшийся от диктатора, и возьмите меч, что лежит на зеленом постаменте. Теперь вы сможете убить солдат с саблями.

Поднимитесь наверх, прикончите солдат с саблями, заберите ключ и откройте дверь. Бегите наверх. Чтобы вас не скинул охранник, подойдите к нему поближе, а потом быстро отойдите. Он спрыгнет вниз, и вы сможете беспрепятственно подняться по лесенке. Возьмите в комнате колесо Путешественника.

На космодроме сядьте в космический корабль императора. У вас чудесная компания – секретарша императора.

Перед дворцом убейте охрану, возьмите ключ и войдите. Во дворце пройдите прямо до упора, а потом налево до конца и в широкие двери справа. Ключи берите в сундуках или убивая стражу.

В Тронном зале убейте охрану и разрушьте статую. Монстра можно сразить мечом. Заберите ключ, откройте сундук, возьмите четвертый фрагмент и огненный мяч. Выйдя из Тронного зала, поверните налево и идите до конца, а потом направо до выхода.

Поспешите вниз, на пирс, и отправляйтесь на остров Празднования. Зайдите в Храм и положите четыре фрагмента на огонь, горящий посредине. Выйдите из Храма и смотрите мультфильм.

По колоннам запрыгните на книгу и бегите за Фанфроком. Внутри убейте всех. Можете использовать заклинания Молнии и Защиты, но учтите: прежде, чем вы сможете воспользоваться ими снова, должно будет пройти некоторое время.

Идите налево, к пультам. Их нужно отключить в таком порядке: второй, первый, четвертый, третий. Кнопка рядом с пультами снова включает их, не нажимайте на нее. Включите большой рубильник справа, это позволит вам освободить волшебников.

Впрочем, эпизод со спасением волшебников бывает не всегда. Если волшебников нет, то и прохода к лифту тоже не будет. В этом случае нужно взорвать решётку мега-пингвином и пройти в брешь, сделанную волшебниками или мега-пингвином.

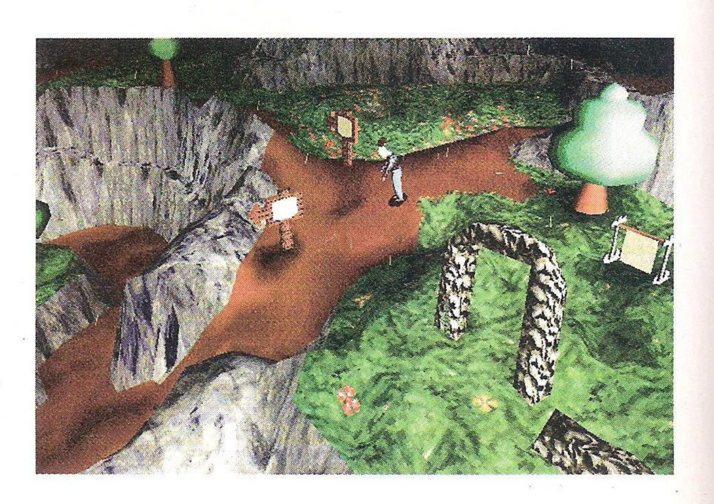
Поднимитесь на лифте, посмотрите мультфильм и спуститесь на лифте вниз.

Напротив лифта вы увидите яму. Прыгните в нее – и вы очутитесь на этаж ниже. Убейте слона с ракетами, чтобы взять ключ, и бегите через решётку.

Снова уничтожьте слона-ракетчика, возьмите ключ, откройте решетку, пробегите через мост и убейте Фанфрока и его двойников. Пока вы не убьете настоящего Фанфрока, будут появляться его копии. Разделавшись с врагами, подойдите к краю скалы.

Игра закончена! Детей спасёт Джеромо-Балдино. А вам останется посмотреть финальный мультфильм.

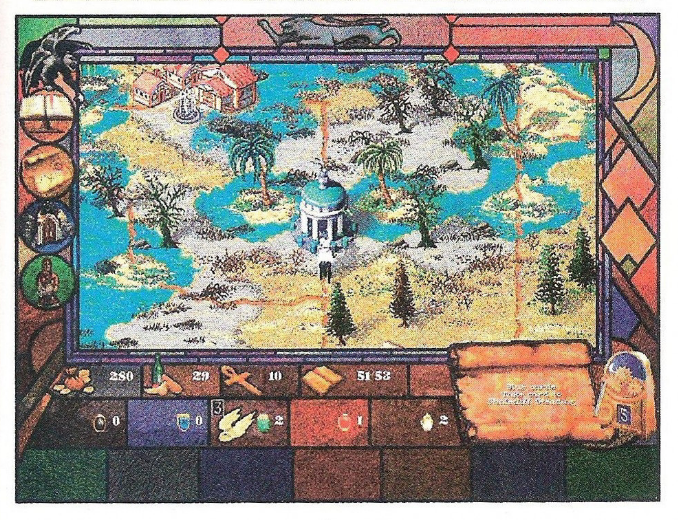
Павел Мизинов



Magic: the Gathering

Разработчик	Microprose
Издатель	Microprose
Выход	март 1997 г.
Жанр	стратегия
Рейтинг	★★★

Windows 95, игра размещается на одном CD



Компьютерные игры, созданные на базе настольных аналогов, начали появляться на рынке достаточно давно. Первыми ласточками стали игры, основанные на традициях AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) – «Eye of Beholder», «Lands of Lore» и т. п. Но вскоре появились новые настольные игры, как продолжающие традиции AD&D, так и развивающие собственную концепцию.

Одна из последних таких игр – «Magic: the Gathering», придуманная в 1993 году Ричардом Гарфильдом и выпущенная компанией «Wizards of the Coast». «Magic: the Gathering» быстро стала на Западе одной из самых популярных настольных игр. В нее играли буквально все, начиная от школьников и заканчивая пенсионерами. Создавались чемпионаты, изобретались новые наборы игровых карт. И вот теперь известная на рынке компьютерных игр компания «Microprose» делает PC-вариант этой игры.

На CD-диске, помимо самой игры, размещаются обучающая программа и редактор карт.

Предыстория такова. Миру Шандалара угрожает опасность. Пять могущественных волшебников, подначиваемые Арзаконом (воплощением зла), собрались поработить мир, подчинив его абсолютной власти Арзакона. Единственная помеха их притязаниям – главный герой игры. Чтобы предотвратить наступление хаоса, нужно помешать каждому из волшебников произнести «заклинание власти» (Spell of Dominion), а потом уничтожить их. Для этого придется сражаться с приспешниками магов и готовиться к финальной встрече.

Начало игры. Виды магии



В самом начале игры предстоит выбрать уровень сложности, имя и цвет используемой магии. Всего предусмотрено пять цветов.

Белая (White) магия состоит преимущественно из заклинаний лечения и защиты. Но белые маги владеют и некоторыми боевыми заклинаниями. Белая магия берет силу из нетронутых, открытых пространств. Традиционные противники белого – чёрный и красный.

Синие (Blue) маги превосходно освоили искусство иллюзии и в совершенстве владеют заклинаниями, подчиняющими стихии воды и воздуха. Синяя магия питается энергией островов и имеет главным образом ментальный характер. Традиционные противники синего – красный и зелёный.

Черная (Black) магия управляет темными силами и великолепно владеет боевыми и разрушающими заклинаниями. Источник силы чёрной магии – кладбища и болоты. Традиционные противники черного – зелёный и белый.

Красные (Red) маги – мастера земли и огня. Они специализируются на разрушениях и боевых заклинаниях. Энергия красной магии кипит глубоко в сердце гор. Традиционные противники красного – синий и белый.

Как сама природа, ***зелёная (Green) магия*** может приносить как добро, так и ужасные разрушения. Зеленая магия получает свою энергию из буйно растущих лесов. Традиционные противники зеленого – синий и чёрный.

Основной экран

Сделав необходимые установки, игрок попадает на основной экран игры.

В большом окне видны окружающие ваш персонаж города и деревни. Здесь же отображаются перемещения противников.

Ниже расположены три строки. В первой указано количество золота, пищи, жизненной энергии и количество имеющихся игровых карт. На второй и третьей строках располагаются камни маны и так называемые заклинания мировой магии (World Magic).

Также под основным игровым экраном располагаются свиток текущего задания (Quest Scroll), на котором указана цель и награда за текущее задание, и таймер (Quest Timer), показывающий, сколько времени осталось на выполнение задания.

С левой стороны экрана расположены пиктограммы для просмотра текущего набора карт, карты известной местности, известных путей и статуса.

Перемещения

Все перемещения главного героя по миру Шандалара происходят на основном экране (достаточно указать курсором на место, куда следует идти, и нажать на левую кнопку мыши). Перемещение по ***равнинам*** – самое быстрое. Движение по ***лесам*** и по ***островам***, хоть и не намного, но медленнее. Бродить по ***болотам*** без специальных средств – занятие довольно утомительное. Преодоление ***гор*** – пожалуй, самое долгое дело (если не использовать волшебства). ***Дороги*** ускоряют перемещение по любой местности.

Сооружения

Путешествуя по миру Шандалара, вы встретите немало различных сооружений, каждое из которых выполняет свои собственные функции.

Деревни (Villages) – место проживания рядовых обывателей Шандалара. В каждой деревне можно выполнить пять действий (нажатием на соответствующее изображение):

Buy Cards

– покупка игровых карт. Появится изображение имеющихся для продажи карт (если вы недавно были в этой деревне, карт для продажи будет меньше или не будет вообще). Цены в разных деревнях различаются, что позволяет иногда сэкономить приличное количество золота. Чтобы купить карту или просто посмотреть на нее поближе, щелкните на ней кнопкой мыши;

Begin a Ques

– получение задания, за выполнение которого жители деревни обязательно отблагодарят вас. Награды бывают различные, да и сами задания различны по сложности. Это может быть простая курьерская работа, а может быть – избавление деревни от бродящего поблизости волшебника. От задания можно отказаться, но согласиться на задание и не выполнить его – значительно хуже. В этом случае жители этой деревни перестанут вам доверять и больше не предоставят хороших карт и заданий;



Speak to Wise Man

– возможность поговорить с мудрецом появляется вместо пункта «Begin a Quest», если вы уже выполняете какое-нибудь задание. Мудрый старец расскажет вам о расположении близлежащих убежищ, посоветует, где достать хорошие карты или как вести себя в следующей битве;

Edit Deck / Sell Cards

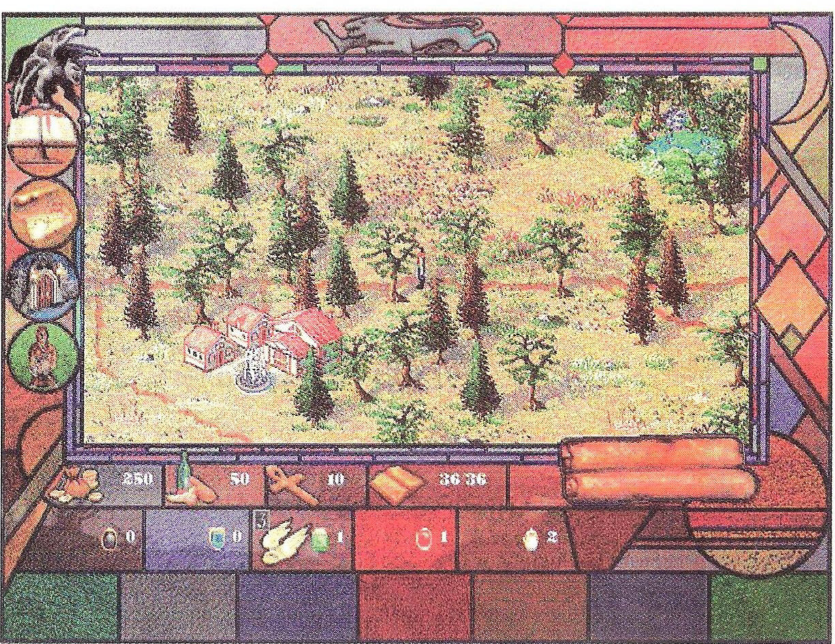
– редактирование набора карт (подробнее см. «Deck») и продажа имеющихся карт. Чтобы продать карту, укажите на ее минимизированное изображение и нажмите правую кнопку мыши. Если цена вас устраивает, нажмите на появившуюся надпись;

Buy Food

– приобретение пищи. Даже волшебникам иногда нужно есть. Так что, если запасы еды кончаются, имеет смысл их пополнить. Цены указаны здесь же, рядом с изображением;

Leave the Village

– чтобы покинуть деревню, нажмите на эту надпись и продолжайте свои странствия по миру Шандалара.



Города (Cities) – места обитания рядовых шандаларских чародеев. Эти чародеи не озабочены порабощением мира. Они заняты обменом и продажей заклинаний и магических предметов. Набор возможных действий в городах – такой же, как и в деревнях. Но в городах чрезвычайно редко предлагают выполнить задание. Вместо этого пункта, как правило, появляется другой, предлагающий обменять имеющиеся у вас камни маны на нужные вам игровые карты.

Города, завоеванные и магически защищенные одним из пяти опальных чародеев, окружаются ***«куполом маны» (Mana Domes)***. Чтобы освободить такой город, нужно победить всех охранников купола.

По всему Шандалару разбросаны ***убежища***

(Lairs) необычных созданий. Распознать убежище можно только вблизи. Усвойте: всё, что не является деревней, городом, замком или подземельем, – это, вполне возможно, убежище. Войдя внутрь, можно как найти, так и потерять золото, пищу или игровые карты. Можно столкнуться с одним или несколькими существами, охраняющими своё убежище. Однако всегда остается возможность убежать из убежища.

Подземелье (Dungeons) – это секретное место, в которое невозможно попасть, не зная его точного месторасположения. Подобную информацию можно получить у побежденных существ или у старцев в деревнях. Обнаружив подземелье, не торопитесь исследовать его. Тут, как и в убежище, можно найти, а можно и потерять.

Замков (Castles) в Шандаларе немного. Здесь живут главные чародеи. Не лезьте в замок, не взвесив все «за» и «против». Нужно знать, на что вы идете и что ждет вас внутри.

Войдя в замок или подземелье, вы не увидите ничего похожего на то, что видели в городах или деревнях. Придется побродить по лабиринту, в котором можете найти призы или же столкнуться с охраняющими эти строения существами.

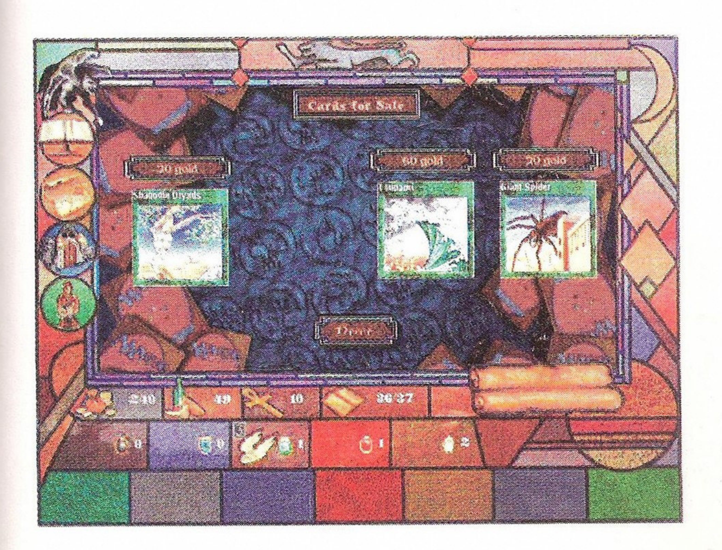
Организация карт в игре

Основа игры – поединки (Duels) с применением игровых карт.

Набор карт

Все имеющиеся у вас на руках карты называются ***набором карт (Deck)***. На экране редактирования набора карт вы сможете просмотреть все имеющиеся у вас карты, упорядочить их, заменить некоторые из них.

Самое большое поле (***общий набор карт***) содержит все имеющиеся у вас карты. Они показаны в минимизированном виде. Если какая-то карта имеется у вас не в единственном экземпляре, то количество таких карт будет указано в правом верхнем углу минимизированного изображения. Если вы захотите просмотреть карту в нормальном масштабе, укажите на нее курсором – и полное изображение появится слева от набора минимизированных карт. Что означают каждое из полей карты, рассказано в разделе «Игровые карты».



Внизу экрана расположена так называемая ***коллекция (Collection)***. Сюда попадают купленные, найденные или выигранные в поединке карты. Чтобы использовать в дальнейшем, их нужно переместить в общий набор карт. Для этого укажите на выбранную карту курсором и, нажав левую кнопку мыши, оттащите ее на общий экран. Обратите внимание: одинаковых карт, не являющихся картами земель, может быть не более четырех в одном наборе.

Пиктограммы, расположенные между коллекцией и экраном набора карт, – это ***фильтры***. Используя их, можно добиться того, что будут отображаться только карты, использующие какой-то определенный тип маны.

Игровые карты

Каждая ***игровая карта (Card)*** состоит из следующих элементов:

название – расположено в левом верхнем углу карты;

цена вызова – расположена в правом верхнем углу карты. Это количество единиц маны, необходимых для вызова заклинания.



Как правило, каждая из карт использует определенный тип маны, обозначаемый соответствующим значком и фоном карты.

Но есть карты, использующие несколько типов маны. Каждая из них отмечена несколькими значками.

Также часто встречаются карты, для активизации которых помимо определенного типа маны требуется некоторое количество любой маны. Это количество обозначается числом в сером кружке;

изображение

– как правило, картинка существа, вызываемого с помощью этой карты;

тип заклинания

– первое слово под изображением.

У карт земель вместо типа заклинания указывается слово «Land». Земли – основной источник маны. На всем протяжении поединка вы можете пользоваться выложенными картами земель. Для активизации карты и получения соответствующего количества маны ее нужно перевернуть (tap). Не беспокойтесь, перед следующим ходом карта вернётся в нормаль-

ное состояние и ее снова можно будет использовать. Карта земли не имеет цены вызова, так как сама производит магическую энергию.

Все прочие карты – карты заклинаний. Предусмотрены такие типы заклинаний:

Instants – временные заклинания (их также называют «быстрыми эффектами» – «fast effects»). Они начинают действовать сразу после активизирования и работают в течение одного хода. Активизирование возможно как во время своего хода, так и во время хода противника. Основное предназначение этих карт – отвечать на какое-нибудь заклинание, изменяя его действие,

Interrupts – «прерывания», которые также можно отнести к «быстрым эффектам». Использовать их можно тогда же, когда и «Instants»; эти карты также действуют на протяжении одного хода. Единственное отличие: «прерывания» можно использовать для полной остановки действия заклинания или другого «быстрого эффекта»,

Sorceries – «волшебство», также действующее на протяжении одного хода, но не являющееся «быстрым эффектом». Активизировать волшебство можно только во время своего хода, причем в главной фазе (подробности см. в разделе «Поединки»),

Enchantments

– постоянные заклинания, действие которых продолжается после активизации на протяжении всего поединка. Активизировать постоянное заклинание можно только во время своего хода. Большинство постоянных заклинаний необходимо нацеливать на какое-нибудь создание. Но есть заклинания, оказывающие влияние на весь поединок. Они не требуют нацеливания и называются глобальными,

Summon Spells

– «вызовы», позволяющие ввести в игру магические создания. Этот основной тип заклинаний также носит постоянный характер: вызванное создание остается в игре до конца поединка, если, конечно, не будет уничтожено. Вызванное создание не может атаковать или защищаться на протяжении одного хода после вызова.

Особый класс магических созданий – артефактные создания (Artifact Creatures) и примыкающие к ним артефакты (Artifacts – устройства, обладающие магической силой). Как правило, артефакты не требуют для своей активизации маны какого-то конкретного типа. Все артефакты постоянны, т. е. остаются в игре с момента успешной активизации до конца поединка. Большинство артефактов имеет спецэффекты. Некоторые из эффектов начинают действовать сразу после активизации артефакта, другие же требуют дополнительного количества маны. Артефактные создания – это артефакты, имеющие силу атаки и защиты;

тип создания

– второе слово под изображением – тип вызываемого или заклинаемого создания;

сведения

– текстовое окно внизу карты – информация о спецвозможностях создания, о количестве маны, необходимом для их активизации, и краткая историческая справка;

имя художника

– строчка под текстовым окном, не имеющая практической игровой ценности;

сила атаки / защиты

– два числа в правом нижнем углу карты, разделенные косой чертой. Первое число – сила атаки, второе число – сила защиты (какую силу атаки может выдержать существо).

Поединки

Странствуя по миру Шандалара, ваш герой будет встречаться с различными созданиями. Все лояльные герою существа сидят в деревнях и городах и оттуда не выходят. Так что все странники – ваши враги. При встрече с ними придется либо откупаться, либо вступать в поединок. Для откупа достаточно, имея необходимое количество золота, указать в появившемся при встрече меню на строчку «Pay *XX*» («заплатить столько-то»). Иначе придется вступить в ***поединок (Duel)***.

Справа на экране поединка находятся две большие области, в которых вы и ваш противник будете располагать свои карты.

В правом углу каждой из этих областей размещены карты, имеющиеся на руках – их-то и можно в течение хода привести в действие. Карты противника вам не видны.



Левее каждой из этих областей находятся линейка фазы хода, шкала маны (Mana Pools – вся сгенерированная, но не использованная мана), счетчик «жизни» и колода карт.

Также слева приводится полное изображение карты, на которую указывает курсор.

Перед началом поединка бросается жребий. Выигравший выбирает, будет ли он играть первым (Play First) или нет (Draw First). После этого начинается собственно поединок. Каждый ход поединка делится на шесть фаз. В течение каждой фазы производятся определенные действия, как обязательные, так и зависящие от игрока.

Перечислим ***фазы хода***:

Untap Phase

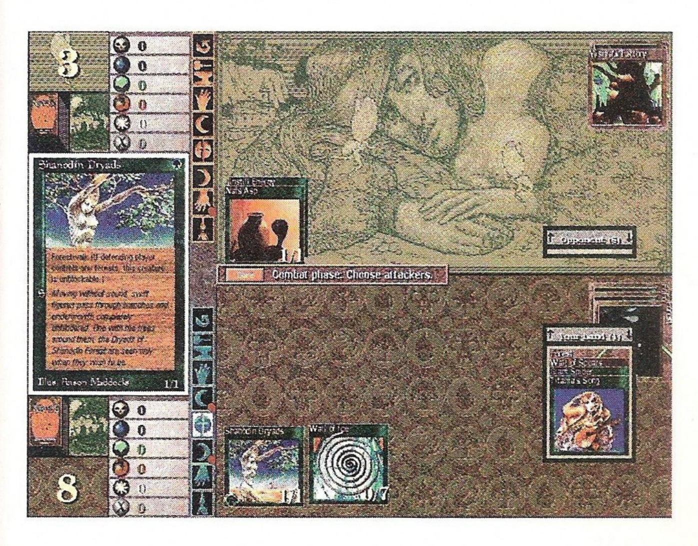
– приведение всех перевернутых карт в исходное состояние. В течение этой фазы нельзя активизировать никакие заклинания, даже «быстрые эффекты». Бывают случаи, когда что-то мешает картам прийти в исходное состояние (таким свойством обладает, например, карта «Paralyze», не позволяющая использовать другую карту до тех пор, пока перед началом хода игрок не «заплатит» четыре единицы маны;

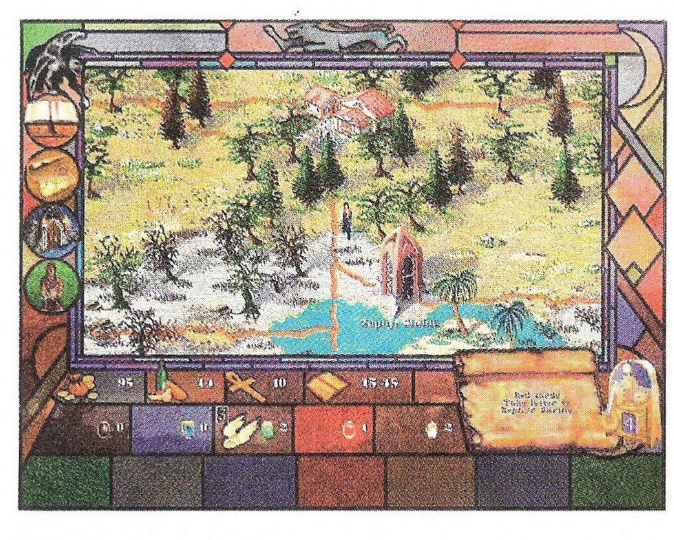
Upkeep Phase

– начальная фаза, в течение которой игрок имеет возможность произвести определенные действия, которых требуют некоторые карты. Например, существует карта, отнимающая у игрока один пункт силы, если в течении фазы «Upkeep» не «заплатить» одну единицу маны. Во время этой фазы у обоих игроков появляется возможность активизировать карты «быстрых эффектов»;

Draw Phase

– фаза открытия карты. Игрок должен достать из своего набора одну карту (она появляется среди карт, имеющихся на руках, и в дальнейшем ее можно будет использовать). Если карт больше не осталось – игрок проигрывает. Игрок, который первым начал игру (Play First), перед следующим ходом не достает новую карту (правило «Играй или открывай» – «Play Or Draw»). Таким образом, можно либо первым начинать игру, либо первым открывать новую карту. В течение этой фазы также можно применять «быстрые эффекты»;





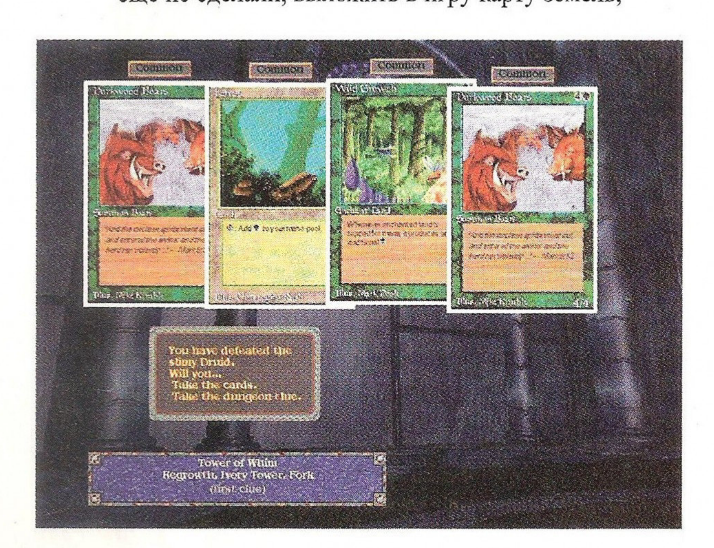
Main Phase

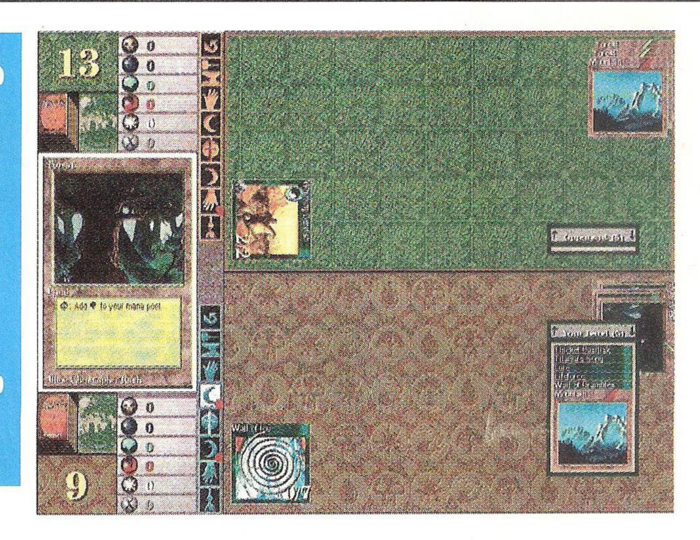
– основная фаза, в течение которой выполняется большинство действий. Во время главной фазы каждый из игроков может использовать «быстрые эффекты». Главная фаза в свою очередь делится еще на три подфазы:

Main Pre-Combat. Во время этой подфазы у вас есть возможность выложить одну карту земель и активизировать любое количество заклинаний (сколько хватит маны). Чтобы выложить карту земель, нужно щелкнуть на ней. Для активизации заклинания также нужно щелкнуть на изображении соответствующей карты,

Combat. В ходе этой подфазы вы можете послать некоторое количество имеющихся у вас существ в атаку. Противнику придется защищаться соответствующим количеством своих существ. Если количество способных к обороне существ противника меньше, чем численность брошенного вами в атаку отряда, то с противника «спишут» количество «жизней», соответствующее силе незаблокированной атаки. Не хотите – можете и не атаковать. Участвовавшие в атаке существа в течение хода после атаки не смогут обороняться,

Main Post-Combat. Во время этой фазы вы можете делать то же, что и в ходе «Main Pre-Combat» – активизировать возможные заклинания и, если вы этого еще не сделали, выложить в игру карту земель;





Discard Phase

– фаза сбрасывания карт. У вас на руках должно остаться не больше семи карт, лишние нужно сбросить. Существуют некоторые карты артефактов, позволяющие избежать эту фазу, либо оставить у себя большее количество карт. Если у вас меньше семи карт, то фаза сбрасывания отсутствует. В течение фазы сбрасывания оба игрока могут использовать «быстрые эффекты» (но только перед сбрасыванием, а не после);

Cleanup Phase

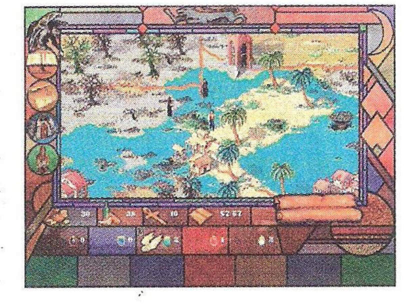
– фаза очистки, во время которой все выжившие существа залечивают нанесенные им повреждения, а действие всех работавших на протяжении одного хода эффектов прекращается. Никто из игроков в течение этой фазы не может использовать «быстрые эффекты».

Поединок считается проигранным одним из противников, если к концу очередного хода количество его «жизней» оказывается нулевым или отрицательным. Выигравший в поединке получает в качестве награды несколько карт. Примите во внимание, что большинство существ также с радостью выдадут вам любую известную им информацию, если вы оставите им карты.

Magic the Gathering: Spells of the Ancients

Это недавно вышедшее в свет добавление к игре не привнесло в игровой процесс ничего принципиально нового. Однако появилось несколько достаточно интересных нововведений по части игрового интерфейса и некоторых игровых функций.

На экране ***поединка (Duel)*** теперь можно просто указать курсором мыши на какой-нибудь предмет (карту, часть экрана и т. п.), чтобы получить о нем информацию.



Кроме того, появилась возможность вызова меню довольно полезных функций для многих предметов. Для этого нужно навести курсор на соответствующий предмет и нажать правую кнопку мыши.

Наибольшее количество нововведений касается ***редактора игровых карт (Deck Builder)***. Например, для перемещения одинаковых карт в текущий набор или из него теперь не нужно перетаскивать каждую карту отдельно. Чтобы переместить несколько одинаковых карт сразу, щелкните дважды на соответствующей карте при нажатой клавише **Shift** и укажите количество карт, которое вы хотите перенести.

Появилась возможность включить или выключить сразу все ***фильтры***. Для этого укажите курсором на свободное место между наборами фильтров и нажмите правую кнопку мыши. В появившемся меню будет одна единственная функция – «Main Menu Buttons On / Off».

Изменился ***интерфейс запускающей программы***. Теперь при запуске игры появится изображение с пятью кнопками слева. Нажатие каждой из этих кнопок приводит к появлению нового подменю.

Duel – здесь вы сможете потренироваться в проведении поединков:

- Solo Duel – поединок с одним противником. Вы сможете выбрать для себя и для противника конкретные наборы карт. Также устанавливается уровень игры противника: от новичка до мастера,
- Gauntlet – поединок с несколькими противниками по очереди. Здесь также можно задать используемые вами и противником наборы карт и, разумеется, указать количество противников,
- Sealed Deck – виртуальный чемпионат. Помимо выбора количества карт для каждого игрока, вы можете также установить количество раундов в чемпионате: от 3 (8 игр) до 5 (32 игры);

Tools – инструменты, использование которых может сделать игру более интересной. Конструктор лиц (Face Builder) позволяет игроку подобрать себе наиболее подходящее виртуальное лицо. Семнадцать базовых лиц можно изменять по шести параметрам, «сохраняя» (Save) потом свое творение;

World – здесь можно начать стандартную игру (выбрав пункт «Shandalar»), а можно посмотреть вступительный анимационный ролик (пункт «Animation»);

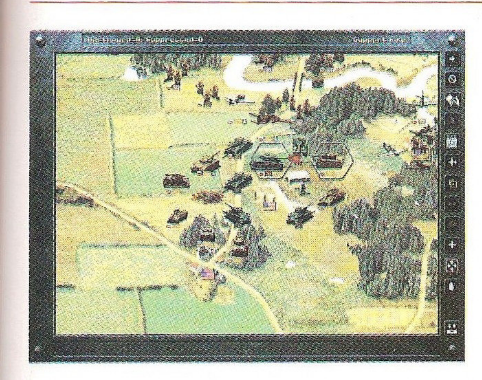
Help – доступ к достаточно подробной справочной системе игры. Можно почитать инструкции в виде стандартного «Windows Help File», можно посмотреть обучающий ролик (пункт «Tutorial»), а можно и разузнать подробности об авторах этого продукта (пункт «Credits»);

Player – установки игрока: имя (как игровое, так и реальное), портрет, любимая цитата. Всего можно задать установки для 9 различных игроков (если одной установкой игры пользуется несколько человек).

Евгений Михайлов

(материалы предоставлены клубом «Game Galaxy»)

Panzer General 2



Разработчик	Mindscape
Издатель	SSI
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	пошаговая стратегия
Рейтинг	★★★



Месяцами игроманы не отрывались от «Civilization». Очень немногим стратегиям удалось хотя бы частично повторить этот успех. В числе этих редких исключений я бы назвал игру «Panzer General». Понятно, что вторая часть хита ожидалась с нетерпением.

В целом игра не претерпела сильных изменений. Графика стала псевдотрехмерной. Если уже первая часть хорошо оживлялась анимацией, то теперь игра совсем не похожа на настольную – скорее ее уподобишь игре в солдатики.

Вид на карту можно назвать косоугольным. Карты нарисованы старательно и с хорошей детализацией. Чего явно не хватает боевым единицам – художникам лень было нарисовать даже лошадей для конных подразделений. Но техника выглядит приемлемо.

Интерфейс игры тоже не претерпел значительных изменений. Исчезла возможность изменения некоторых параметров игры, а покупка новых боевых частей теперь названа более точным словом «реквизиция» и очень напоминает прогулку по супермаркету с корзиной (что удобно).

В игре теперь пять кампаний. Две кампании – за немцев: «Blitzkrieg» (1938 – 19?? гг.), начинающаяся в Испании, и «Defending the Reich» (1942 – 19?? гг.) – попытка остановить наступление Красной Армии и тем самым переломить ход истории (авторы предупреждают, что это самая сложная кампания). Кампания за Красную Армию называется «Onward to Berlin» (1942 – 19?? гг.). Две кампании под общим названием «Crusade in the West» (1943 – 1945 гг.) – за США и Великобританию. Как и прежде, любую миссию можно загрузить без прохождения всей кампании, но тогда все войска будут расставлены заранее и исчезнет такой важный компонент игры, как отеческая (материнская) привязанность к своим войскам.

Улучшились возможности многопользовательской игры. С «живым» противником можно сразиться по локальной сети или через «Интернет».

Еще одна приятная мелочь – наличие подпрограммы для создания собственных миссий. Она позволяет не только произвольно расставить войска на выбранной карте, но также определить год и союзников (например, СССР может выступить в союзе с Германией).

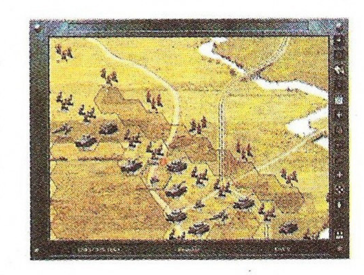
Артиллерия теперь стреляет значительно дальше. Все пушки, которые могут защитить подвергшиеся нападению части, делают по залпу, но эффективность обстрела напрямую зависит от дальности. Некоторые танки могут стрелять через клетку. В целом танки и пехота подорожали. Пехота стала немного сильнее. Исчезли стратегические бомбардировщики. Снята проблема горючего у самолетов – можно не сомневаться, что они не долетят до аэродрома. В игре теперь не два, а три уровня победы. В некоторых случаях танки после выстрела могут проехать еще немного (а иногда – и сделать второй выстрел).

Цель миссии

Главная цель – за определенное количество ходов захватить указанные вам стратегически важные пункты. Победа достигается захватом всех объектов в срок или полным уничтожением противника.

Войска

Все войска в игре делятся на пехоту, ПВО, артиллерию, противотанковые части, танковые соединения, броневики, бомбардировочную и истребительную авиацию. Кроме этого, в некоторых миссиях появляется флот, но покупать новые корабли нельзя, а их улучшение стоит немалого престижа. Поэтому их стоит беречь, особенно от кораблей и авиации противника.



В первой миссии игроку выдается несколько частей, которые станут его «собственностью». Старайтесь не потерять эти войска. В боях, особенно в неравных схватках, они получают опыт, который очень важен.

Характеристики боевых единиц

Каждая боевая единица обладает рядом характеристик. Все войска делятся на «soft target» (без брони) и «hard target» (с броней), а также на авиа- и морские части. Есть параметры, характеризующие силу атаки против разных родов войск, защиту от них, остаток боезапасов, опыт, дальность стрельбы, остаток горючего и др. Чтобы узнать характеристики подразделения (в том числе и подразделения противника), укажите на нужный отряд, нажмите правую кнопку мыши, а потом, используя левую кнопку, выберите иконку с рисунком этого типа войск. Кстати, в первоначально появляющемся окне есть иконки с такими командами, как заправка, пополнение и переименование.

Если выбранное вами соединение может атаковать противника, укажите на то соединение, которое вы хотите атаковать – и появятся прицел и флаги сражающихся сторон, под которыми будут указаны прогнозируемые потери. Этот прогноз дает приблизительные цифры. Кроме того, он не учитывает потерь от возможного предварительного обстрела артиллерии, а также влияние крайне неприятного для атакующего фактора «rugged defense» (отчаянное сопротивление), когда почти не имевший шансов победить противник оказывается способным не только выжить, но иногда и полностью уничтожить атаковавших. Случается подобное не часто; проявляется «отчаянное сопротивление» непредсказуемо, но его вероятность зависит от фактора «entrenchment» (окопанность). Если «окопанность» выше 4-5 ед., то без предварительной обработки с воздуха или артиллерией атаковать подобного противника не стоит.

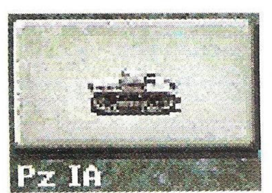
Танковые подразделения

Танки – важнейшая боевая единица в «Panzer General 2», не зря ведь игра названа «танковым генералом».

В первой части игры еще можно было возлагать на танки лишь второстепенные роли, положив в основу наступления массированные авианалеты или мощные артобстрелы. Но во второй части эта тактика вряд ли приемлема: атакующие характеристики бомбардировщиков снижены, а артиллерия не слишком мобильна, хотя и стреляет теперь на четыре, а то и больше клеток.

Танки Германии

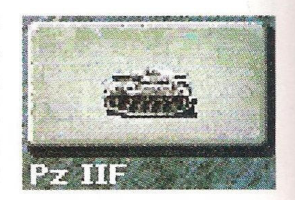
Немецкие танки – однозначные фавориты игры. После появления «Tiger» и «Panther» ваши уже опытные подразделения будут запросто сминать оборону противника. А самым мощным танкам – «King Tiger» и «Maus» – не страшно даже «отчаянное сопротивление». Единственная проблема может возникнуть после потери инициативы в воздухе. Уязвимость во время воздушного налета – ахиллесова пята этих машин.



«Pz. I» – легкие танки, использовавшиеся немцами с 1934 г. В 1938 г. их производство прекратилось: «Pz. I» были очень плохо вооружены (всего пулеметом) и имели тонкую броню. К началу мировой войны эти танки, еще остававшиеся на вооружении, использовались Германией только в разведывательных целях.

До 1941 г. производились шасси этих танков, на которые устанавливалось 47-миллиметровое противотанковое орудие. Эти самоходные артиллерийские установки (САУ) назывались «Панцер-Ягер-I» («Pz Jgd I»).

В игре с «Pz. I» стоит распрощаться после первой же операции. Это не те боевые единицы, на которые стоит обращать внимание. Модели «А» и «В» различаются несущественно.

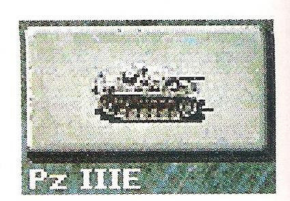


В отличие от «Pz. I», на легких танках ***«Pz. II»*** стоит пушка (20-миллиметровая). Выпуск этих танков начался в 1934 г. К началу войны это был самый массовый танк гитлеровской Германии.

Но, несмотря на легкость управления, танки «Pz. II» не могли противостоять английским, французским, польским и советским танкам, поэтому они использовались только как разведывательные и командные машины. С 1942 г. на их базе появились САУ и огнеметные танки (например, «Marder»). Когда немцы готовились к операции «Морской Лев», эти машины были снабжены специальными приспособлениями для плавания.

В игре крайне сомнительна рациональность использования «Pz. II», особенно против танков противника. Впрочем, на пару миссий (если средств не хватает) этим танкам можно поручить добивание практически уничтоженных частей противника. Или же используйте их в качестве разменных танков разведки. В этом случае они могут получить неплохой опыт (но вряд ли доживут до дня, когда превратятся в «Tiger»). Разница между моделями несущественна.

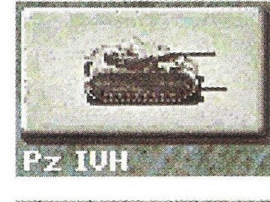
«Pz. III» – третье поколение немецких танков, расцвет которого пришелся на 1941 г. Модель стала сходить на «нет» после появления советских «Т-34», против которых она оказалась совершенно беспомощна.



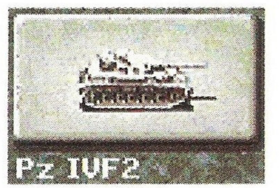
Попытки улучшить характеристики этих средних танков, особенно их проходимость, ни к чему не привели.

В игре «Pz. III» – основной танк до появления «Tiger» и «Panther» (потом их лучше сразу же заменить). Эти танки, особенно модель «Е», будут играть немаловажную роль в подавлении сопротивления танковых соединений противника еще с операций в Испании. При нехватке денег «Pz. III» могут прослужить без улучшения до 1943 г. Но после вторжения в Россию от поражения их сможет спасти только опыт. Кроме того, эти танки лучше не использовать против пехотных соединений.

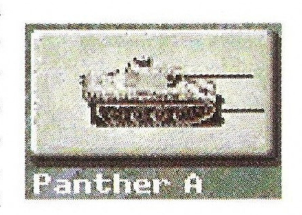
Первые модификации среднего танка ***«Pz. IV»*** появились еще в 1938 г. После захвата Польши танк наравне с «Pz. III» стал базовой единицей для Германии. Танк модифицировался на протяжении всей войны и стал самым массовым танком вермахта. В 1943 г., когда готовилось наступление под Курском, на основе этих танков были созданы САУ «Nashorn» и «Hummel».



В начале войны укомплектуйте несколько танковых частей четвертой моделью – это оптимальный вариант для уничтожения пехоты. В поединках с танками модель «Pz. IV» не всегда проявляет себя лучшим образом.

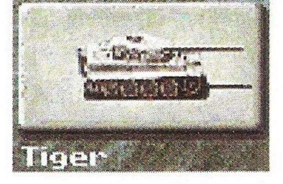


Более поздние модификации («F2», «G» и «H»), похоже, введены в игру «для количества» и интереса не представляют. Хотя в отличие от более ранних моделей эти танки могут стрелять через одну клетку, лучше все же (если есть такая возможность) пожертвовать сотней единиц престижа и получить значительно более сильный «Tiger» или «Panther».

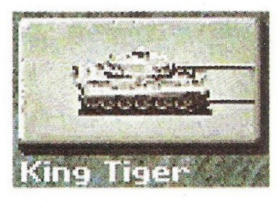


При создании среднего танка ***«Panther» («Pz. V»)*** по настоянию Гудериана использовались наиболее эффективные стороны танков «Т-34». Первая серийная модель появилась в начале 1943 г. «Panther» стал одним из самых сильных танков Второй мировой войны. Однако в игре «Пантеры» не так уж мощны. Можно, конечно, использовать пару «Пантер», но «Тигры» более многофункциональны, лучше защищены, эффективнее действуют против пехоты, имеют хоть и минимальную, но активную защиту от самолетов и при этом не сильно уступают в танковой атаке.

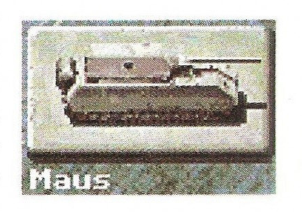
Как и последние «четверки», «Panther» стреляет через клетку.



Первый ***«Tiger» («Pz. VI»)*** появился в 1942 г. Этот тяжелый танк разрабатывался немцами как противовес советским «КВ» (в игре – «KV»).

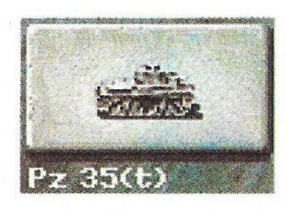


В игре «Tiger» станет основным танком середины и конца кампании. После появления более мощного ***«King Tiger»*** можно вложить часть средств на «доведение» части ваших «Tiger» до «King Tiger». Однако, заменив все «Tiger», вы рискуете ощутить нехватку времени из-за недостаточной подвижности усовершенствованных танков.

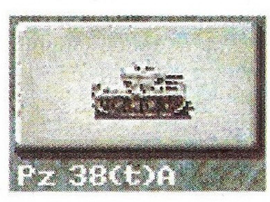


«Maus» – сверхтяжелый немецкий танк, так и не поступивший в массовое производство. Имел очень толстую броню и мощное орудие, но из-за этого еле передвигался. Собранные модели использовались как мощные дзоты.

Можно взять пару таких танков. Но, может быть, они так и не смогут принять активного участия в боевых действиях: просто не успеют к «самому интересному». Стоят они немало, но другие характеристики вполне располагают к тому, чтобы использовать эту машину в самых горячих точках, например, во время оборонительных миссий.



Танки ***«Pz. 35 (t)»*** и ***«Pz. 38 (t)»*** были разработаны в Чехословакии и использовались немцами до 1942 г. «Pz. 38» по характеристикам сравним с «Pz. III». Для разнообразия в соответствующий период войны можно держать обе модели. Ну, а «Pz. 35» вам вряд ли пригодится.



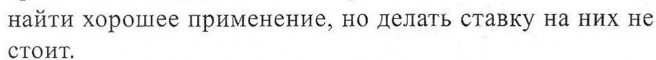
Танки СССР

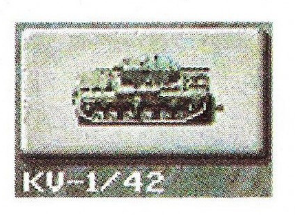
Не могу назвать себя ура-патриотом, но и мне обидно, что наши танки, которые даже немцы признавали лучшими, в этой игре значительно уступают немецким и даже американским. Это можно объяснить отсутствием учета случаев промаха, а также его отскока от брони (как в другой игре от «SSI» – «Steel Panthers»). Наши «Т-34» смогут удачно сражаться только против «Pz. III» и «Pz. IV». «Тигры» и «Пантеры» им уже не по зубам. У «КВ» шансов не намного больше.



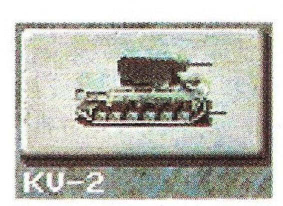
«BT-5» и ***«BT-7»*** – это танки, разработанные до начала войны как крайне подвижные и быстрые модели (БТ – быстроходный танк). Использовались они уже в Испании. Их производство прекратилось в 1940 г. с запуском «Т-34». Но к 1941 г. «БТ-7» оставался основной машиной Красной Армии.

Оба «БТ» справятся с легкими немецкими танками, но против средних им придется туго. Они сравнительно дешевы и могут найти хорошее применение, но делать ставку на них не стоит.





«KV I» и ***«KV II»*** – тяжелые советские танки, вселявшие в немцев панику. В начале войны немецким танкистам было запрещено вступать в схватку с «КВ», а пехотинцы имели четкие инструкции по уничтожению «КВ» (сначала – ослепление экипажа закрытием смотровых щелей, затем танк следовало облить горючей смесью и поджечь). В течение войны «КВ-1» модифицировался, а в 1943 г. был заменен танком «ИС-2» («КВ-85» – модификация «КВ-1» с 85-миллиметровой пушкой).



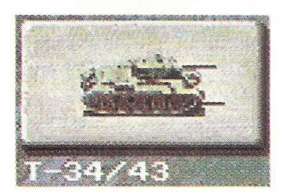
«КВ-1» будет основным танком вплоть до появления «ИС». «КВ-2» тоже может быть найдено применение, но у него есть большой недостаток – крайне малое количество снарядов. Поэтому не стоит его бросать в пекло. Он может попасть в окружение, и тогда ему не поможет даже неплохая броня.

Оба эти танка с трудом смогут противостоять «Тиграм» и тем более «Пантерам». Выручить сможет или их большое количество, или опыт, или авиация.

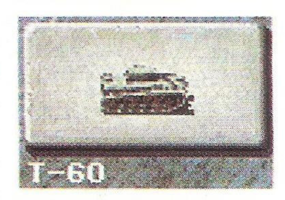
Легкий танк ***«Т-26»*** неплохо зарекомендовал себя в Испании и Монголии (Халхин-Гол), но ко Второй мировой устарел.



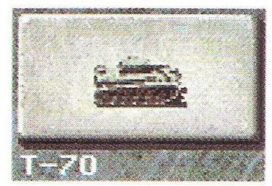
Если вы находите применение для «ВТ-7», то и этот танк вам послужит. При такой же стоимости он немного сильнее «ВТ-7», но в два раза медленнее передвигается.



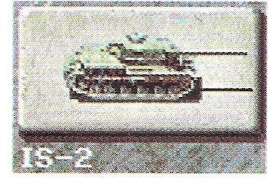
«Т-34». Что тут скажешь? Очень обидно за самый известный танк Второй мировой. К сожалению, самый массовый танк войны в этой игре оказывается практически невостребованным. Конечно, можно использовать «Т-34», но лучше заплатить чуть больше и выбрать «КВ».



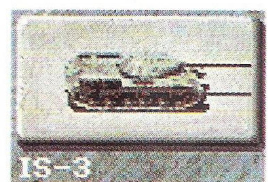
Производство легких танков ***«Т-60»*** и ***«Т-70»*** началось уже во время войны, когда требовалось много техники, притом срочно. Но после 1943 г. их производство прекратилось: слишком слабо они вооружены и бронированы.



В игре эти танки совершенно не нужны.



Тяжелые танки ***«IS-2»*** и ***«IS-3»*** были самыми мощными машинами во Вторую мировую войну (хотя точности ради заметим, что на вооружении «ИС-3» появился уже после Победы). А «ИС-2» появился в самом конце 1943 г.



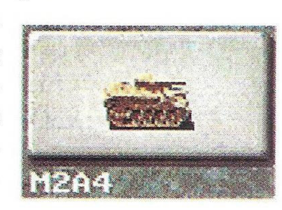
«ИС» – лучший танк Красной Армии, и альтернативы ему нет. «ИС» вполне может соперничать с «Тиграми» и «Пантерами», но уступает почти по всем характеристикам танку «King Tiger».

Танки США

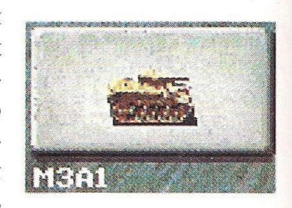
В войну американские танки особенно не блистали. В качестве исключения может быть назван только «М4А3», более известный как «Шерман». Надо заметить, что эти танки использовались не только на Западном фронте (американцами и англичанами), но и в Красной Армии.

Модели ***«M2A4»*** были легкими танками, разработанными до войны. В своем классе они ничем не выделялись и не выдерживали конкуренции средних танков.

В игре эти модели могут не понадобиться. И все же, благодаря низкой стоимости, их выбор может иногда оказаться неплохим решением. Но мне по душе немного доплатить и получить более качественные модели «М3» и «М4».



Серия легких и средних танков ***«М3»*** была модернизированной версией «М2А4». Несомненным достоинством «М3» была надежность. В течение войны было сделано немало попыток улучшить другие характеристики этого танка, но броня оставалась слабой, а орудие – маломощным. В игре «М3» – незначительно улучшенный вариант «М2». Приемлемое качество для такой цены.



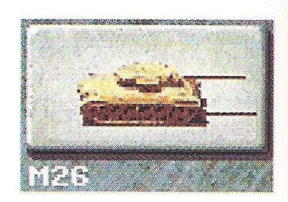
Серия ***«М4»*** разрабатывалась во время войны, когда проявилась несостоятельность легких танков против немецких «Pz. III» и «Pz. IV». Первые модели нельзя назвать удачными. Но вот «М4А3» получил наибольшее распространение в войсках Союзников на Западном фронте и использовался, с изменениями, еще многие годы (в том числе во Вьетнаме). Однако модели времен мировой войны бессильны против «Tiger» и «Panther».





Модели «М4» – довольно хорошее и, что важно, не самое дорогое средство. Наиболее оптимальным танком вплоть до 1945 г. является «М4А3Е8/76».

Танк ***«M26»*** был призван заменить неудавшиеся модели тяжелых танков «М6». Замена оказалась весьма удачной. «М26» – лучший американский танк. Конечно, он не сможет выступить на дуэли с «King Tiger», но в схватке с простым «Тигром» или «Пантерой» выйдет победителем. Хотя и стоит он не мало.



Танки Великобритании

Английские танки доставили много хлопот Германии во время французской и африканской операций. Особенно в этом преуспел танк «Matilda», практически неуязвимый для танков рейха. Но этих танков было немного.

У англичан не было подразделения на легкие, средние и тяжелые машины. Танки делились на пехотные и крейсерские. Первые были тихоходны и сильно бронированы, вторые – наоборот, быстрые и слабо бронированные.

При игре за англичан куда проще использовать американские танки.

«MK I» – это скорее не танк, а пулеметная танкетка. Разработан «MK I» был еще в конце 1920-х гг. Стал прототипом для многих легких танков 1930-х гг., в том числе для польских, итальянских и японских моделей. Но в самой Англии он не прижился. Этот танк не имел башни, у него была слишком слабая броня, в качестве вооружения использовался пулемет.

Вряд ли вы придумаете, как использовать этот танк.

«Crusader» – крейсерский танк. Выпускались «Кресто-

носцы» до 1943 г., когда стала очевидна нецелесообразность их использования.



Для начала войны технические характеристики этого танка неплохи. Но, поскольку кампания англичан начинается в 1942 г., вряд ли от «Crusader» будет какая-то польза.

Первые пехотные танки серии *«Matilda» («MK II»)* увидели свет в 1938 г., но к началу войны были все еще мало распространены. Сильным изменениям «Матильда» никогда не подвергалась. Танки различались только двигателями и топливными баками.



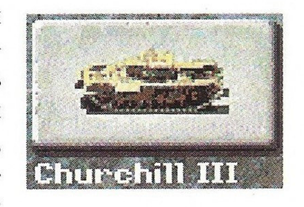
«Матильда» – большая проблема для немцев в начале войны. Единственная управа на нее – самолеты. Против пехоты танк «Matilda» ничего не сделает, но и сам от нее не пострадает. Однако к 1942 г., когда начнется кампания за Англию, толку от этого танка будет немного.

«Valentine» («MK III») – это модернизированная и более легкая модель танка «Matilda». «Валентайн» стал самым массовым английским танком Второй мировой войны. Несмотря на свои невысокие боевые качества, эти танки строились до конца войны.



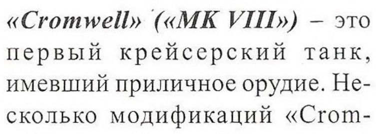
В игре этот танк, стоящий столько же, что и «Matilda», явно лучше действует против пехоты. Но вряд ли может найти какое-то применение.

Первые пехотные танки *«Churchill» («MK IV»)* появились в 1940 г. Первая модель была недоработанной. Уинстон Черчилль шутил, что у танка, носящего его имя, больше недостатков, чем у него самого. Но в течение войны было выпущено одиннадцать модификаций этой машины. В игре эти танки не стоят денег, которые за них приходится платить.



Имея средние характеристики атаки и защиты, «MK IV» слишком медлительны.





«Cromwell» («MK VIII») – это первый крейсерский танк, имевший приличное орудие. Несколько модификаций «Cromwell» различались бронированием и вооружением. Впервые в боевых действиях этот танк участвовал при высадке в Нормандии.

«Кромвель» – неплохое средство против немецких средних и легких танков. Его можно использовать также и против пехоты.



«Firefly» и *«Challenger»* на самом деле были довольно неудачными и малотиражными моделями. Но в игре они стали наилучшими танками англичан.



Главная их проблема – слишком слабая броня. Поэтому против «Тигров» и более сильных танков их лучше использовать только в атаке при значительном перевесе в опыте.

Танки других стран

Свои собственные модели танков помимо основных участников Второй мировой войны имели также Япония, Канада, Чехословакия, Швеция, Италия, Франция и Польша. В игре появляются только машины трех последних стран.



Польша представлена танками «TKS», «R35» и «7TP». Первый не представляет особой опасности для немцев, но два других вполне могут потрепать их танковые части. Впрочем, теперь, в отличие от первой части «Panzer General», к моменту захвата Польши уже можно обновить немецкий танковый парк машинами «Pz. III», которые лучше польских танков.

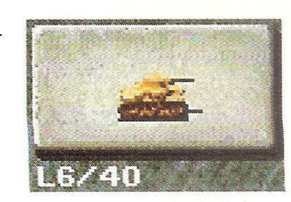


Франция представлена в игре танками «B1-bis», «S35», «H39», «H35» и «R-35». Последние три модели не сильно отличаются друг от друга и не представляют серьезной угрозы. А «S-35» и особенно «B1-bis» довольно хорошо бронированы. Они уступают английским «Matilda», но тоже могут причинить агрессору головную боль. Хотя для «Pz. III» они не опасны, все равно против них лучше использовать авиацию.

Итальянские танки «M13» и «L6», скорее всего, встретятся на стороне игрока. Они не представляют никакого интереса. Более или менее приличный



«M13» уступает немецким моделям той же стоимости.


L6/40

Подразделения авиации

С моей точки зрения, второй по важности в игре является авиация. В «Panzer General 2» предусмотрены самолеты двух типов: истребители и бомбардировщики.

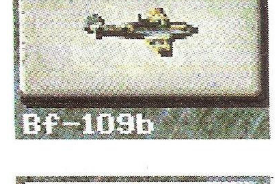
Бомбардировщики удобны не только для снижения «окопанности» противника. Они также могут с успехом использоваться против сильных танков, для разведки и для добивания сильно потрепанных частей, а также для уничтожения флота противника. Однако бомбардировщики рискуют стать легкой добычей для истребителей, если не имеют воздушного прикрытия. В долгих операциях совершенно необходимо захватить воздух, или, в крайнем случае, уничтожить бомбардировщики противника.

Истребители тоже могут быть задействованы не только для защиты своих бомбардировщиков, но и для нападения на бомбардировщики противника. Их вполне можно использовать для стрельбы по пехоте, что, кстати, существенно увеличивает опыт истребителей.

Авиация Германии

Играющий за немцев просто обязан постоянно господствовать в воздухе. Ведь в его распоряжении находятся лучшие самолеты.

«BF-109b» и ***«ME-109b»*** – это «Мессеры», самые известные самолеты Второй мировой.


Bf-109b

Довольно хороший истребитель, который можно использовать от начала и до конца войны в России. Но против английских «Spitfire» и американских истребителей лучше выставлять другие, лучшие самолеты.


Me-110c

«Me-110» – наполовину истребитель, наполовину бомбардировщик. Поэтому его можно использовать не только для сопровождения бомбардировщиков, но и непосредственно для бомбежек. Однако применять подобные многофункциональные самолеты оказывается неэффективным делом. Что называется, «ни рыба – ни мясо».

«FW-190» – лучший серийный самолет Второй мировой войны. Но о целесообразности немедленной замены «Мессеров» на «Фоккеры» заставит задуматься цена последних. Если в первой части игры «Фоккеры» привлекали большим запасом горючего, то во второй части у самолетов убрана эта характеристика. Пару таких истребителей иметь нужно, но полностью заменять все истребители на «FW-190» сразу после появления их не стоит.


FW-190d

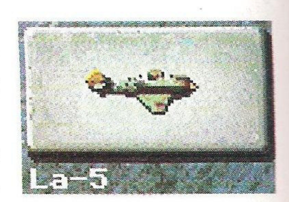
Есть модификации «FW-190», предназначенные для бомбардировки. Их, как и «Me-110», лучше не покупать.

«He-162», ***«Me-163»***, ***«Me-162»*** и ***«Do-335»*** – это первые реактивные самолеты, которые появились к самому концу войны. Из-за своей высокой скорости они были трудной мишенью. Но их было очень немного.

В игре эти самолеты – настоящие наемные убийцы. Они не делают промашек и несут верную смерть своей мишени. Но сто́ят…

«Юнкерсы» («Ju-87») на протяжении всей войны были основными бомбардировщиками Германии. Так получится и в игре. Отказываться от «Юнкерсов» целесообразно только при остро ощущаемой необходимости улучшить характеристики вашего авиапарка и при наличии «лишних» денег.


Ju-87D


HS-129

Ну, а ***«HS-129»*** – это лучший из немецких бомбардировщиков.

Авиация СССР

Как и танки, наша авиация несколько очернена. Но все-таки ситуация лучше, чем была в первом «Panzer General».


La-5

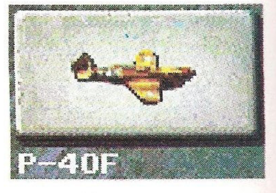
Истребители мало отличаются друг от друга. Лучшим можно назвать ***«Ла-5» («La-5»)***, но его стоимость совершенно не соответствует качеству.


Il-2M3

Бомбардировщики тоже не самые лучшие, но от них есть хоть какой-то толк. Лучшими следует назвать ***«Il-10»*** и ***«Il-2M3»***.

Авиация США

Создатели игры не постеснялись представить американские самолеты оружием победы. Конечно, долго еще в Германии будут помнить налеты сотен «Летающих крепостей» на Кельн и Дрезден. К характеристикам бомбардировщиков особых претензий нет. Но вот насчет американских истребителей, которые в игре едва уступают лучшим немецким моделям, этого не скажешь.


P-38J


P-40F

Единственный совет, который можно дать: покупайте самолеты по средствам. Все они неплохи: и истребители, и бомбардировщики. Пожалуй, единственная модель, оказавшаяся ниже среднего уровня, – это ***«P-40F»***.

P-47D

Авиация Великобритании

Самолеты ***«Spitfire»*** по праву считались очень хорошими машинами. В игре представлено несколько моделей, появлявшихся на протяжении войны. Лучшие из них –

«Spitfire XIV» и *«Spitfire XII»*.



Самолеты *«Hurricane»* за время войны порядком устарели. Применялись они только в первые годы, в качестве многофункциональных истребителей-бомбардировщиков. В игре, как и «Ме-110», практически бесполезны.

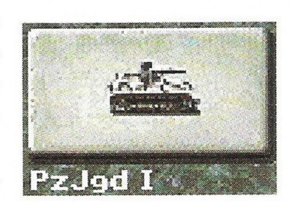


Еще у англичан есть бомбардировщики *«Mosquito»*, *«Typhoon»*, *«Beautfighter»* и *«Tempest»*. Мне кажется, что оптимальным является «Beautfighter». Из бомбардировщиков он – лучший. Его недостаток (слабая защита от истребителей) не слишком важен. Ну, а «Tempest» неоправданно дорог.

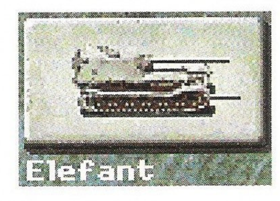
Прочая техника. Общие стратегические соображения

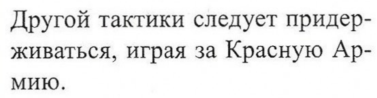
Противотанковые пушки и САУ (самоходные установки) становятся неплохим, даже превосходным оружием, но, к сожалению, только к концу войны.

Поэтому, играя за немцев, невыгодно с самого начала вкладывать в них деньги. А потом – уже поздно, эта техника слишком отстанет по опыту.



Тем же, кто все же хочет иметь у себя противотанковые части и любит долгосрочные вложения, посоветую вначале обзавестись несколькими «Pz Jgd 1» и не слишком жалеть их. Тогда часть этих «танкеток» дорастет сначала до «Elefant», а затем превратится и в «Jagd Tiger».





Другой тактики следует придерживаться, играя за Красную Армию.



Здесь танки и САУ не сильно различаются по мощи.

Зенитки совершенно непригодны для нападения, но являются лучшим средством обороны. Почти все не очень дороги, и при этом защищены и с воздуха, и с земли. Их главный противник – артиллерия. Однако после появления тяжелых танков преимущества зениток исчезают.

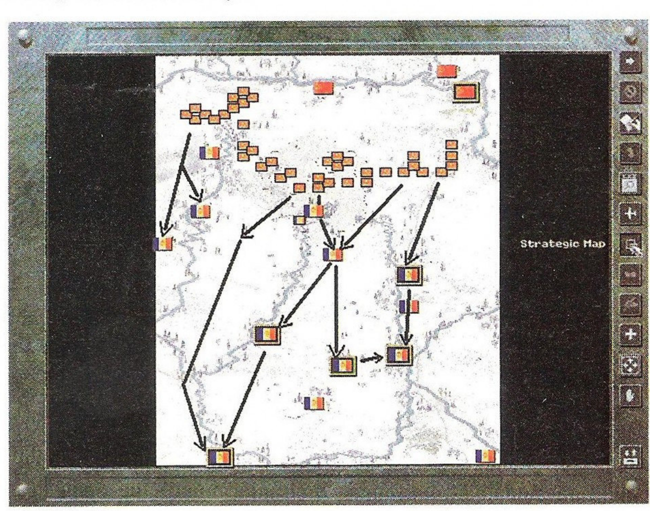
Пехота полезна только в начале (танками до 1943 г. очень сложно взять город). Но со временем нужда в пехоте отпадает. Артиллерия тоже хороша в начале войны для защиты от пехоты, но уже тогда можно заметить, как уязвима она для танков.

Что касается броневиков, то, не считая добивания, у них только одно достоинство – способность быстро доехать до удаленного города противника и продержаться там до подхода основных сил.

Мне показалось, что вторая часть игры сложнее первой. Даже установив минимальную сложность, здесь не получится на одной наглости пройти миссию с результатом «brilliant victory» – «блестящая победа».

Скорее всего, придется пожертвовать некоторыми частями и постараться сразу определить стратегически важные пункты противника, к которым нужно в самом начале миссии направить часть войск, не обращая внимания на обстрелы артиллерии.

Следите за каждым потрепанным в бою отрядом противника, пытающимся уйти.



Пример сражения

Существует великое множество способов достичь поставленную вам конечную цель.

Предлагаемое решение ***первой миссии кампании за Красную Армию*** – лишь пример. Желающие смогут найти свой собственный (более простой или более сложный) вариант прохождения.

Первым делом стоит посмотреть на карту и запомнить, где находятся стратегически важные пункты. Обратите внимание на самые удаленные из них и те, что расположены близко друг к другу.

Потом посмотрите, как стоят ваши войска. На левом фланге нет танков. Переместите туда несколько штук в течение первых же ходов.

Вся карта разделена реками на четыре части. Два основных направления – средние. На крайне правом фланге можно ограничиться парой танков и четырьмя пехотными частями. В средней правой части расположен аэродром, а снизу – три важных пункта. Именно туда следует отправить почти все танки. Пару-тройку можно перебросить на среднее левое направление. Крайняя левая часть не нужна. Брать находящийся на ней аэродром не обязательно.

Первый ход будет сопровождаться неудачами. Пехоту не жалейте. Лучше оставьте в резерве пару конных частей. А вот танки в неизвестность направлять не нужно.

В первый же ход стоит купить бомбардировщик «Il-2» и истребитель «Mig-1» (на другой не хватит престижа). У противника пока не должно быть истребителей, поэтому эту пару можно разбить.

А вот два бомбардировщика у неприятеля есть. Лучше уничтожить их поскорее. До их появления можно атаковать пе-

хоту своим истребителем. Пару дней в ходе этой миссии самолеты будут бездействовать из-за погодных условий, но всё остальное время «Il-2» должен бомбить стоящую в атакуемом городе пехоту (предварительно уничтожив пушки).

Пушки скорее всего не понадобятся, но на всякий случай их можно подводить. Полезней может оказаться одно орудие, ведомое не лошадьми, а грузовиком.

До прибытия танков на среднюю левую часть карты лучше не нападать на орудия, просто обходите их. Танки, уничтожив орудия, должны немедленно идти к самому нижнему пункту. Вперед в целях разведки можно послать броневик, а также кавалерию.

На крайнем правом фланге вам нужно по меньшей мере захватить ближайший город. Но если всё прошло хорошо, оставьте в городе пехоту и двигайтесь вниз, к стратегически важному пункту.

На среднем правом фланге после захвата аэродрома отправьте пару танков, пехотных частей и пушку к левому городу. Пусть один танк объедет город и уничтожит стоящую там пушку. После захвата города эти части можно направить на помощь подразделениям, штурмующим нижний город.

Прочие силы (у меня было два танка) должны идти к центральному городу. Они не встретят там мощного сопротивления, если предварительно вы «дадите работу» своим бомбардировщикам. Далее им необходимо захватить правый город. Можно атаковать его танковыми частями сразу после их прихода, но при этом внимательно смотрите, чтобы рядом не оказался противник, который мог бы добить поврежденный в боях танк.

На среднем уровне подобная тактика позволяет пройти миссию с результатом «brilliant victory». Главное – оставляйте в захваченных стратегических пунктах оборону. И не жалейте единиц престижа на подкрепление танковых частей.

Красная Армия всех сильней

В игре есть ошибка, позволяющая играть не совсем честно. Русский танк «Т-34/40» стоит 0 единиц престижа. Вряд ли это сделано намеренно. Но теперь можно с уверенностью сказать, что Красная Армия непобедима. Ведь ограничения по количеству боевых единиц практически нет.

Олег Герасимов

(материалы предоставлены клубом «Game Galaxy»)

Новости

Компания «Амбер» сообщила о заключении лицензионного соглашения на полную локализацию на русском рынке игры «Earth 2140» (стратегия в реальном времени). На прилавках магазинов игра появится в декабре. Ориентировочная цена – 120 тыс. руб.

***

После некоторого затишья компания «Microprose» сообщила об одновременном начале работы над четырьмя новыми проектами. Скорее всего, все игры выйдут в первой половине 1998 г. Первая будет представлять собой четвертую часть популярной серии «X-COM», повествующую о борьбе землян с инопланетянами. В игре «Interceptor» компания немного отойдет от традиционной стратегической направленности (interceptor – это истребитель-перехватчик). В игре появятся элементы космического имитатора.

Вторая разработка – многопользовательская версия стратегии всех времен «Civilization». В эту версию, выходящую под названием «Ultimate Civ 2», помимо полной второй части игры, войдут новые сценарии, специально разработанные в расчете на многих игроков. Кроме того, будет существенно улучшена дипломатия и методика ведения переговоров.

Еще два проекта посвящены миру «Star Trek: the Next Generation». Это пошаговая стратегия «Birth of the Federation» и боевик «Klingon Honor Guard», использующий «engine» игры «Unreal» (довольно известного трехмерного боевика).

***

По решению компании «1С» к Новому году на прилавках магазинов появится подарочное переиздание игры «Братья Пилоты» – программы, претендующей на звание самой хитовой приключенческой игры этого года. В «праздничный» комплект помимо диска «Братьев Пилотов» войдут видео-компакт с мультфильмом «Следствие ведут Колобки» (именно этот шедевр лег в основу игры), майка, значок и некий предмет, подробности о котором пока не сообщаются.

Появление подарочного издания ожидается 1 декабря. Примерная стоимость – 35 долл.

***

По сообщению исполнительного директора компании «iD Software» Тода Холленшеда (Todd Hollenshead), тестовая версия «Quake 2» была скопирована с веб-сервера компании и ее официальных партнеров приблизительно 250.000 раз. «Конечно, приходила и критика, – сказал Баррет Александр (Barrett Alexander), – но теперь можно с уверенностью сказать, что в большинстве своем отклики положительные. Я бы сказал, что 95 % из них – положительные».

Сообщено также о подготовке дополнительных дисков к «Quake 2» с новыми миссиями, оружием и монстрами. Дополнения должны появится уже в этом году. Не ясно пока, кто будет разрабатывать эти дополнения. Прежде дополнительные диски делали компании «Rogue» и «Ritual». Компания «Ritual Entertainment» однозначно заявила, что не будет больше делать дополнительные уровни. Судя по всему, вторые роли эту фирму уже не устраивают. А компания «Rogue» недавно наняла новых программиста, художника и дизайнера уровней, также у них есть контракт с «iD Software». Но Джим Молинетс (Jim Molinets), президент «Rogue», считает, что пока рано обсуждать участие «Rogue» в подготовке дополнений к «Quake 2».

***

По последним сообщениям компании «GT Interactive», игра «Unreal» появится уже в начале декабря, а «shareware»-версия выйдет за несколько дней до появления полной. Что касается игры «Oddworld: Abe's Oddysee», то работа над ней уже завершена и скоро она должна появится в продаже.

(по сообщениям Информационного агенства «Galaxy Press»)

War Inc.

Разработчик	Interactive Magic
Издатель	Interactive Magic
Выход	сентябрь 1997 г.
Жанр	стратегия
Рейтинг	★★★

В последнее время на рынке появилось много стратегических игр в реальном времени. Большинство из них основывалось на широко известной игре «Command & Conquer», выпущенной «Westwood Studios» еще в 1995 г. Но были и отступления от темы: если не в реализации боев (где, честно говоря, и придумать-то ничего особо нового нельзя), так в общей реализации игры и в сюжете.

Одна из таких игр – «War Inc.» фирмы «Interactive Magic». На первый взгляд, это – очередная, причем не очень удачная, вариация «C&C». Но не все так просто. Помимо боевой части, разработчиками продумано много других интересных игровых направлений.

Являясь управляющим огромной оборонительной компании «War Inc.» (сфера деятельности – вооруженная защита землян от бандитов, торговцев наркотиками и прочих преступных элементов), вы должны взять в свои руки разработку новых боевых единиц, игру на бирже и ведение собственно боевых действий. Два «небоевых» направления – совершенно новые для игр подобного класса.



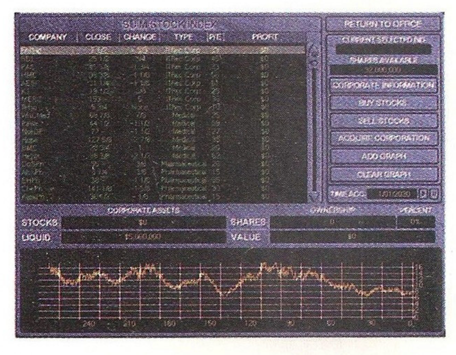
Главное меню

Начав игру, вы попадаете на экран, изображающий ваш офис. Здесь вам предоставляется возможность выбора между игрой на бирже («Finance»), разработкой новых боевых единиц («Unit Design & Research») и началом одной из боевых миссий («Globa-Link Campaign Briefing»).

Также, находясь на этом экране, можно выйти в главное меню («Back to War Inc. Main Menu») и пропустить один или несколько дней («Advance Time»). Для выбора одного из режимов нужно щелкнуть на соответствующем месте экрана (для перехода к бирже – на бегущей строке слева от экрана, для разработки новых боевых единиц – на встроенном в стол компьютере, для выбора боевой миссии – на висящем над столом мониторе, для пропуска дня – на настольном календаре, для выхода – конечно же, на двери).

Finance

Попав на экран «Finance», вы увидите следующую картину. В самом низу расположена панель графиков котировок акций, слева – информационное табло с данными по всем имеющимся на бирже акциям, справа – панель управления.



Большинство действий выполняются на *панели управления*. Информационное табло панели разделено на шесть колонок:

COMPANY –	сокращенное название компании;
CLOSE –	цена одной акции на конец предыдущего дня;
CHANGE –	изменение цены акции за день (может быть как с плюсом, так и с минусом);
TYPE –	тип компании;
P/E –	отношение цены акции (price) к ее прибыльности (earning);
PROFIT –	доход – сумма, выигранная (с плюсом) или проигранная (с минусом) на акциях этой компании.

Чтобы выбрать компанию, с которой вы хотите провести какие-то действия, достаточно щелкнуть на информационном табло на ее названии. Строчка выбранной компании выделяется светло-зеленой подсветкой.

На информационном табло содержится также много сведений, необходимых вам для принятия решений.

На панели управления находятся кнопки, с помощью которых вы будете действовать на бирже, а также несколько информационных полей, которые помогут вам управлять эффективнес. В самом верху расположена кнопка «RETURN TO OFFICE», позволяющая вам вернуться на экран офиса, и два информационных поля:

CURRENT BID
– цена акции выбранной компании;

SHARES AVAILABLE
– имеющееся количество акций этой компании.

Ниже идут кнопки, непосредственно связанные с биржевой игрой:

CORPORATE INFORMATION
– вызов экрана с информацией о компании, выбранной в таблице котировок;

BUY STOSK – приобретение акций выбранной компании;

SELL STOCK – продажа некоторого количества имеющихся акций данной компании (купля-продажа акций производится только тысячами штук);

ACQUIRE CORPORATION
– приобретение корпорации – вы станете владельцем выбранной компании, если вы имеете более 51 % ее акций;

ADD GRAPH – добавление на панель графиков котировок сведений по выбранной вами компании (максимальное количество графиков на панели – шесть);

CLEAR GRAPH – очистка панели графиков (там будет отображаться только график выбранной компании).

В самом низу панели управления расположен счетчик времени, позволяющий пропустить один или несколько дней. Иногда это бывает полезно. Например, пропустив несколько дней, можно заработать (или проиграть) на акциях бóльшую сумму денег.

Нажатие на кнопку «BUY STOCKS» или «SELL STOCKS» несколько изменяет панель управления. Под полем «SHARES AVAILABLE» появляются следующие информационные поля:

PRICE/SHARE – цена за одну акцию;

SHARES PURCHASED / SOLD
– количество приобретаемых либо продаваемых акций (в зависимости от того, какая кнопка – «BUY STOCKS» или «SELL SOCKS» – была нажата);

VALUE – объем сделки – сумма, на которую вы покупаете акции.

Помимо этих полей появляются также шесть кнопок: четыре кнопки со стрелками, позволяющие вам увеличить (уменьшить) количество продаваемых (покупаемых) акций, кнопка «ACCEPT», позволяющая подтвердить ваши намерения, и кнопка «CANCEL», позволяющая отменить намеченную сделку.

Между панелью графиков и панелью управления находятся два ***информационных блока***:

CORPORATE ASSETS
– имущество корпорации. В этом блоке находятся две графы: «STOCKS» (акционерный капитал – сумма ваших средств, находящихся сейчас в обращении на бирже, т. е. вложенных в какие-то акции) и «LIQUID» (наличность – реально имеющиеся у вас на руках деньги, т. е. никуда не вложенные);

OWNERSHIP
– информация о ваших вложениях в выбранную на информационном табло компанию. Данный блок содержит три графы: «SHARES» (количество имеющихся у вас акций этой компании), «PERCENT» (процент акций компании, которыми вы владеете) и «VALUE» (сумма денег, вложенных в данную компанию).

Игра на бирже

В упрощенном виде процесс игры на бирже можно представить следующим образом.

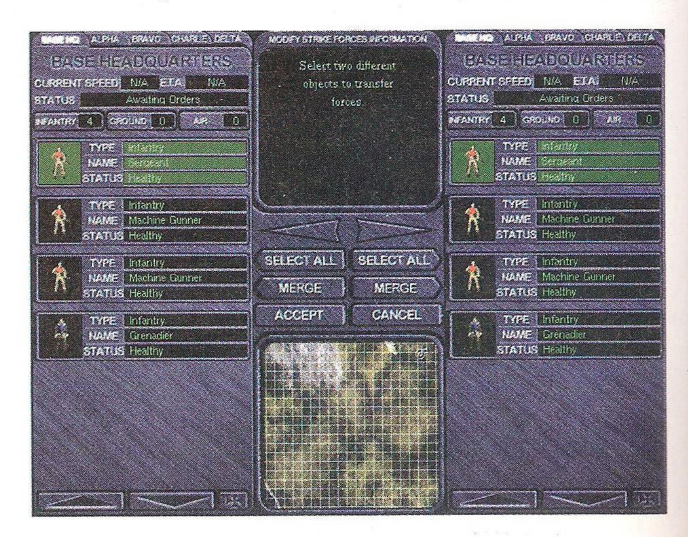
Основываясь на данных информационного табло и табло графиков, выберите одну или несколько компаний, на акциях которых собираетесь играть. Купите некоторое количество акций (нажав на кнопку «BUY STOCK», выбрав количество акций и подтвердив свои намерения нажатием «ACCEPT»). Затем пропустите один или несколько дней и, если сумма дохода (графа «PROFIT» на информационном табло) вас устраивает – продайте акции (кнопка «SELL SOCK», выбор количества продаваемых акций, нажатие «ACCEPT»). Тем самым вы заработаете некоторую сумму. Однако, если после приобретения вами акций какой-то компании ее котировки пойдут вниз (т. е. стоимость акций будет снижаться), вы будете вынуждены согласиться на небольшой убыток (продав падающие акции немедленно) или идти на риск большого убытка, продолжая удерживать дешевеющие акции в надежде, что рано или поздно они подорожают.

Со временем у вас наверняка появится собственная стратегия игры: более сложная и более доходная. Доходы позволят вам развивать свои технологии и успешнее выполнять порученные задания. Главное здесь – практика.

Unit Design & Research

От развития технологий и связанного с ними технического оснащения войск зависит успех всей вашей деятельности. Игрой предусмотрено два исследовательских экрана: для разработки боевых единиц («UNIT DESIGN») и для развития технологий («TECHNOLOGY»). Выбор необходимого экрана производится нажатием на соответствующую закладку, расположенную в левом верхнем углу.

Попав на ***экран «UNIT DESIGN»***, вы увидите слева таб-



лицу с характеристиками выбранной боевой единицы, изменяющимися при замене компонентов разрабатываемого прототипа, и кнопки:

SAVE	–	записать;
AMEND	–	изменить;
DELETE	–	удалить;
COPY	–	скопировать;
RETURN O OFFICE	–	вернуться в офис.

Здесь же указывается сумма денег, которой вы располагаете (AVAILABLE FUNDS).

В правом верхнем углу размещен набор переключаемых панелей, на каждой из которых вы можете изменить какую-нибудь конкретную характеристику разрабатываемого прототипа:

WEAPONS	–	оружие;
POWER	–	двигатель;
ARMOR	–	броня;
COMPUTER	–	электронные системы;
SHIELD	–	защитный щит;
SPECIALS	–	специальные компоненты.

Чтобы приступить к изменению одного из этих компонентов, щелкните на соответствующей закладке.

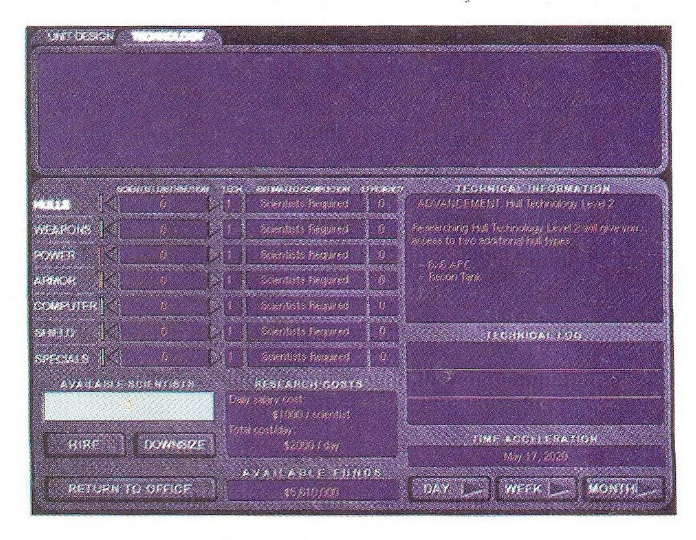
Чуть ниже приводится изображение и техописание выбранного прототипа, а также список имеющихся прототипов. Для начала разработки новой боевой единицы нужно выбрать один из уже имеющихся прототипов – он станет базовым для разрабатываемого прототипа. Выбор базового прототипа определит все неизменяемые характеристики: внешний вид, тип передвижения и др. Выбрав базовый прототип, нажмите «AMEND», чтобы начать работу над проектируемой вами боевой единицей. Изменение характеристик производится нажатием на стрелки вверх-вниз, размещенные рядом с иллюстрацией компонента на соответствующей его классу панели. При изменении того или иного компонента изменяются и характеристики, на которые этот компонент влияет. Все изменения отображаются в таблице характеристик.

Предусмотрены следующие характеристики:

UNIT NAME	–	название выбранной боевой единицы;
HULL TYPE	–	тип корпуса боевой единицы (определяется базовым прототипом);
AVAILABLE SPACE	–	свободное пространство, которое можно использовать для установки новых компонентов;
AVAILABLE POWER	–	мощность двигателей (зависит от установленного двигателя, его объема и др. параметров);
MAXIMUM SPEED	–	максимальная скорость, развиваемая данным прототипом (зависит от количества и веса установленных компонентов, а также от объема двигателя);
MAXIMUM ARMOR	–	количество единиц защиты (HP), обеспечиваемой установленной броней;
MAXIMUM SHIELD	–	количество единиц защиты, обеспечиваемой установленным генератором щита;
RU'S PER UNIT	–	количество единиц руды, необходимых для изготовления одной боевой единицы (зависит от установленных компонентов);
PROTOTYPE $	–	цена прототипа – сумма, необходимая для изготовления одной боевой единицы (также зависит от установленных компонентов).

После того как вы полностью укомплектуете новый прототип, дайте ему название, изменив устанавливаемое по умолчанию в графе «UNIT NAME», и нажмите кнопку «SAVE» для записи указанных вами характеристик. В дальнейшем вы сможете использовать полученный образец точно так же, как и любой из базовых типов.

Выбор ***экрана «TECHNOLOGY»*** позволит вам управлять разработкой новых типов вооружения и исследованием новых технологий.



В верхней части экрана расположена панель графиков работы в семи возможных областях. Если никакой работы в одной из областей не ведется, кривая графика горизонтальна.

Под панелью графиков слева расположена основная панель выбора области исследования и назначения работ инженерам-исследователям, а справа – экран технической информации (сведения о том, что вы получите в результате успешных исследований в выбранной области).

Под рабочей панелью находятся показатель имеющихся в наличии и не занятых ученых («AVAILABLE SCIENTISTS»), показатель затрат на исследование («RESEARCH COST» – ежедневная плата за работу одного ученого, а также общие расходы за день) и кнопки:

HIRE	–	найм незанятых инженеров;
DOWNSIZE	–	увольнение нескольких инженеров;
RETURN TO OFFICE	–	возврат в офис.

Справа, под экраном технической информации, приводится история развития технологий (TECHNICAL LOG). Здесь отображается прогресс ваших исследований. Панель ускорения времени позволяет пропустить один день, неделю или месяц.

Главная панель исследования состоит из семи строк и четырех колонок. Каждая строчка – это одна из областей исследования:

HULLS	–	корпуса;
WEAPONS	–	оружие;
POWER	–	двигатели;
ARMOR	–	броня;
COMPUTER	–	электронные компоненты;
SHIELD	–	щиты;
SPECIALS	–	специальные компоненты.

В колонках отображается информация, касающаяся процесса работы в каждой из областей:

SCIENTISTS	–	количество занятых в работе ученых;
TECH	–	текущий технический уровень в рассматриваемой области;
EST. COMPLETION	–	ориентировочная дата окончания работ;
EFFICIENSY	–	эффективность работы в этой области.

Чтобы начать исследовательские работы в какой-то области, во-первых, нужно нанять несколько ученых. Нажимайте на кнопку «HIRE», пока в соответствующей графе не появится нужное вам число. Во-вторых, нанятых ученых нужно распределить. Для этого в колонке «SCIENTISTS» напротив всех областей, в которых вы намерены проводить исследования, установите с помощью находящихся там же кнопок-стрелок количество ученых, занятых на соответствующих работах. Заметьте, что незанятых ученых лучше не держать: работать они не работают, а деньги платить им придется. Либо распределяйте всех ученых, либо увольняйте («DOWNSIZE») ненужных. После того как вы распределите ученых по областям исследований, в колонке «EST. COMPLETION» появится примерная дата завершения работ, а в колонке «EFFICIENCY» – показатель эффективности работы. Эти значения изменяются с изменением количества ученых, занятых в работе. Чем больше ученых работает в определенной области, тем быстрее будет выполнена работа и тем выше будет эффективность.

С достижением нового технического уровня в той или иной области у вас появится возможность оснащать свою боевую технику новыми более эффективными компонентами, а также создавать совершенно новые виды боевой техники.

Задав ученым работу, можно или перейти к разработке новой техники, выбрав расположенную в левом верхнем углу закладку «UNIT RESEARCH», или отправиться в офис, нажав кнопку «RETURN TO OFFICE».

Globa-Link Campaign Briefing

Выбор этого пункта позволяет вам выбрать одну из имеющихся миссий и наконец-то начать бой, разворачивающийся в реальном времени.

Сразу после выбора вы попадете на экран с перечнем имеющихся заданий. Здесь же приводится дополнительная информация о заданиях и величина платы за их выполнение. Эти сведения оформлены в виде таблицы со следующими колонками:

MISSION NAME	–	название задания;
PAYMENT	–	размер оплаты;
TIME WINDOW	–	временные рамки.

Каждое задание-заказ действительно только в его временных рамках. По истечении указанного срока задание пропадает из списка.

Если не выполнять заказов, ваша компания потеряет авторитет и разорится (что соответствует проигрышу). О появлении нового задания, как и о наступлении критических сроков его выполнения, вас будут автоматически информировать и в офисе, и на бирже, и в исследовательском центре. Так что «проворонить» задание довольно сложно.

Выбрав понравившееся задание, щелкните на его названии. Внизу экрана, в разделе «MISSION OUTLINE», появится краткое описание задания. Если вы хотите получить более подробную информацию, нажмите кнопку «MISSION BRIEFING», расположенную в правом нижнем углу экрана. В противном случае нажмите «DISCONNECT» в левом верхнем углу экрана и возвращайтесь в офис.

Выбрав «MISSION BRIEFING», вы попадете на экран детального обсуждения миссии, являющийся также последним шансом отказаться от задания. В левом нижнем углу экрана находится панель «MISSION OUTLINE», содержащая информацию о выбранном задании. В правом верхнем углу приводятся более подробные сведения:

MISSION NAME	–	название задания;
EMPLOYER	–	название компании-заказчика;
TIME WINDOW	–	временные рамки;
PAYMENT	–	оплата за выполнение;
DIFFICULTY	–	сложность задания.

Ниже справа расположены такие сведения:

LOCATION	–	о месте проведения задания;
OBJECTIVES	–	о конкретных целях.

Если все условия вас устраивают, нажмите расположенную ниже кнопку «ACCEPT». В противном случае нажмите «DECLINE» для возврата к предыдущему экрану.

Взявшись за выполнения задания, вы увидите перед собой экран, на котором вам предстоит управлять своими подразделениями и планировать их перемещение. Справа на-

ходятся папки, содержащие информации о войсках в каждом имеющимся у вас подразделении. Всего имеется четыре подразделения (ALPHA, BETA, CHARLIE и DELTA), в состав которых можно включать войска, имеющиеся на базе («BASE HQ»). Переключение между папками каждого из подразделений производится путем нажатия на соответствующую закладку (над папками). В заголовке каждой папки помимо названия подразделения указываются также его индивидуальные характеристики:

CURRENT SPEED	–	скорость передвижения;
E.T.A.	–	приблизительное место прибытия к цели (Estimated Time of Arrival);
STATUS	–	статус подразделения.

Здесь же находятся кнопки с указанием количества боевых единиц всех видов:

INFANTRY	–	пехоты;
GROUND	–	наземных мобильных войск;
AIR	–	воздушных сил.

Ниже расположены сведения о всех находящихся в этом подразделении боевых единицах:

TYPE	–	тип боевой единицы;
NAME	–	ее название;
STATUS	–	жизненный статус.

Нажатие на расположенную в правом нижнем углу кнопку в виде креста заменяет эти характеристики на следующие:

ARMOR	–	броня;
SHIELD	–	щит;
SPEED	–	скорость передвижения;
справа	–	информация об оружии.

По умолчанию демонстрируются только боевые единицы пехоты (INFANTRY). Если же вы хотите просмотреть информацию о наземных (GROUND) или воздушных (AIR) боевых единицах, нажмите на соответствующую кнопку.

В левой части экрана расположена карта местности, где проводятся боевые действия. Здесь отмечаются перемещения ваших войск и войск противника, а также места расположения баз (ваших и вражеских).

Над картой расположена полоска закладок, нажатие на каждую из которых вызывает определенное действие:

CAMPAIGN MAP	–	появление карты кампании;
TACTICAL INFO	–	появление окна тактической информации;
BACKGROUND	–	появление окна с описанием предшествующей и нынешней ситуации;
MODIFY FORCES	–	появление экрана, на котором можно переносить войска из одного подразделения в другое.

Под картой находятся следующие кнопки:

REVIEW OBJECTIVES

– просмотреть описание задач, которые необходимо решить;

ABORT MISSION

– прервать выполнение задания;

ENTER BASE HQ

– перейти на экран вашей базы и прилегающего к ней пространства. Здесь вы сможете приступить к организации своей базы. В любом случае вам понадобятся командный центр (command center), солнечная электростанция (solar pwr plant), рудник (mining facility), фабрика для создания солдат (invitro tank) и фабрика для производства военной техники (nanite factory).

Для постройки того или иного сооружения нужно заказать в командном центре необходимые материалы, а потом направить к сброшенным с самолета материалам инженера.

Построив все необходимые здания, можно приступать к подготовке солдат для производства боевой техники. Помните, что для управления каждой боевой единицей необходимо определенное количество командных баллов (command points). Так что строить техники неограниченно много не удастся. Старайтесь изготавливать только необходимые и наиболее эффективные боевые единицы.

Изготовив нужные вам войска, нажмите на кнопу «EXIT» (справа на панели), чтобы вернуться к экрану с тактической картой и приступить к распределению войск;

MODIFY FORCES

– распределение войск. Вы попадете на экран, где справа и слева расположены уже знакомые вам папки с информацией о подразделениях, а между ними – панель с инструментальными кнопками, позволяющими переносить боевые единицы из одного подразделения в другое. Для перемещения отдельных боевых единиц пользуйтесь кнопками-стрелками, а для перемещения сразу всех имеющихся войск нажмите вначале кнопку «SELECT ALL» (выбрать всё), а потом – нужную кнопку-стрелку. Кнопка «MERGE» (сравнить) предназначена для приведения панели, соответствующей направлению стрелки на этой кнопке, к виду, в точности соответствующему виду противоположной панели. Скомпоновав подразделения по своему вкусу, нажмите «ACCEPT». Если же ваше творчество не удовлетворяет вас, нажмите на «CANCEL» и попробуйте еще раз.

После этих действий вы будете наконец-то готовы к выполнению боевых задач.

Чтобы направить подразделение в одно из мест выполнения задач (такие места помечены на карте красными треугольниками), выберите это подразделение, нажав на соответствующий ему зеленый треугольник или на соответствующую закладку в папке справа, а затем укажите на место назначения. От текущей дислокации подразделения протянется белая линия пути, а в графе «E.T.A.» появится число – время, спустя которое подразделение будет на месте назначения. По прибытии подразделения на место вы увидите экран, напоминающий экран базы. Управление здесь совершенно идентично управлению в любой из стратегий реального времени.

Евгений Михайлов

(материалы предоставлены клубом «Game Galaxy»)

Компьютер для игромана

Мы рады приветствовать настоящих PC-*игроманов* (то есть всех тех, кто использует компьютер по его прямому назначению: для игры) в рубрике «Вооружаемся», которая будет освещать аппаратные проблемы.

Трудовой день завершен. Вы добрались до своего компьютера, в руках у вас – заветный CD с новой «геймой», о которой вы так много слышали, о которой читали в «*Игромании*» – и теперь, наконец, увидите всё это воочию. Нажатие на кнопку CD-дисковода, несколько небрежных прикосновений к клавишам, пара щелчков мышью – и вы погружаетесь в неведомый, но долгожданный мир...

Но что это? Игра, прекрасно инсталлировавшаяся у вашего приятеля, идет рывками, изображение стало тусклым, а из колонок слышится какое-то бульканье. Досадно, правда? Конечно, от таких ситуаций никто не застрахован. Но свести их вероятность к минимуму под силу любому.

Прежде всего – расстаньтесь с вредным убеждением прошлого, что для игры подойдет компьютер попроще и подешевле. Ни в коем разе! Но это не значит, что раздумья об экономии, поскольку вы стали *игроманом*, навсегда заказаны вам.

Что приобретать: «брэнд» или «нашу» сборку

В любом компьютерном салоне вам предложат так называемые «брэнд-неймы» – компьютеры «белой сборки». И то у них есть, и это, и цена вроде бы гарантирует избавление от всех проблем. Последнее, однако, более чем спорно. Прославленные Hewlett-Packard, Compaq и иже с ними закладывают в цену не столько надежность, сколько сервисную поддержку (которой в России, кстати, не так-то легко добиться), а также стоимость дополнительного программного обеспечения (часто бесполезного, к тому же – на английском языке).



Но главная беда: если вам через некоторое время захочется что-нибудь поменять в своем компьютере, обнаружится, что расширяемость «брэнда» весьма проблематична. Производитель заинтересован в том, чтобы покупатель всегда в дальнейшем обращался именно к нему – и сделает всё зависящее от него, чтобы заставить вас поступить именно таким образом.

Так что «брэнд», конечно, престижен, но... Но выбор остается за вами.

Материнская плата

Основной деталью компьютера, его «хребтом», является системная (или материнская) плата. Именно к ней «крепятся» (физически или логически) все прочие «прибамбасы». И именно на выбор материнской платы в первую очередь следует обратить свой взор *игроману*.

По конструктивному исполнению материнские платы делятся на обычные (AT-формата), низкопрофильные, обычно с интегрированной периферией (LPX-, а теперь и NLX-формата), и недавно появившиеся платы ATX-формата.

Наиболее распространены сейчас платы формата baby-AT. Обычно такая плата не содержит в себе никаких дополнительных приспособлений, кроме гнезд для процессора, памяти и разъемов расширения под дополнительные платы. Однако в последнее время в такие системные платы стали встраивать контроллеры, управляющие дисками, и разъемы для принтера, мыши, модема и др. Главное достоинство компьютеров на таких платах – простота расширения. Через разъемы расширения (системную шину) можно подключить множество разнообразных устройств.

Сейчас применяются разъемы двух типов: ISA и PCI. В разъем ISA вставляются платы, которым не требуется большое быстродействие (например, звуковые), а в PCI – наиболее быстродействующие (например, видеоплаты). Количество разъемов всегда указывается в документации на плату. Запись «3 x PCI slot + 3 x x ISA slot + 1 x ISA/PCI slot», например, означает, что на плате – три разъема для плат PCI, три для ISA и еще один PCI- и один ISA-разъем стоят так близко друг к другу, что одновременно можно использовать только один из них.

Разъемы ISA сейчас есть на всех платах. Однако в разрабатываемых в настоящее время стандартах на новые PC планируется полностью отказаться от устаревшей и медленной шины ISA.

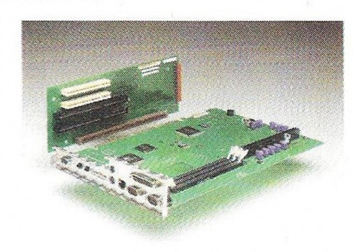
Материнские платы типа LPX построены по принципу «всё в одном». Они несут на себе всё необходимое компьютеру (контроллер дисков, видеоадаптер, звуковую плату, иногда еще что-нибудь). Но зато у них мало разъемов расширения (обычно один-два).

По цене такие платы, как правило, достаточно дешевы. Но многие из них устанавливаются лишь в определенные корпуса. И еще один, пожалуй, основной недостаток – невозможность модернизации отдельных элементов. Поэтому такие платы предназначены, в основном, для офисных PC, когда важны габариты и внешнее изящество.

Наконец, самые современные системные платы – платы формата АТХ. В них учтены достоинства двух предыдущих типов (расширяемость и универсальность) и использовано новое расположение основных элементов. Доступ ко всем компонентам на плате стал проще, улучшено охлаждение процессора, повышена экономичность. Однако для установки системных плат АТХ необходимы специальные корпуса (стандарта АТХ), которые дороже, но заметно качественнее исполнены.

Таким образом, я рекомендую вам АТХ. Если финансы позволяют, покупайте – не прогадаете.

Intel разработала новый стандарт интегрированной материнской платы взамен LPX – NLX, базирующийся на конструктиве АТХ. Его поддержали ведущие производители материнских плат.



Пару слов о «chipset» (буквально – «набор микросхем»). Так называют комплект интегральных микросхем, обеспечивающих работу всей материнской платы. Для плат Pentium применяются в основном наборы производства компании Intel, а для Pentium II – пока *только* наборы Intel.

Наиболее современным для плат Pentium является набор 430TX, а для плат с поддержкой Pentium II – 440LX.

Процессор

Если материнская плата – «хребет», то процессор – это «сердце» компьютера. Сегодня на рынке господствуют процессоры Pentium фирмы Intel. Первые «пентюхи» появились еще в 1993 г. и сразу зарекомендовали себя как самые быстрые процессоры для «персоналок». Intel выпустила три вида этих процессоров: Pentium MMX (системы начального и среднего уровня), Pentium Pro (серверы и многопроцессорные системы) и Pentium II (универсальный процессор с поддержкой MMX). «Просто» Pentium больше не выпускается.

На мой взгляд, Pentium Pro *игроману* совсем ни к чему. Во-первых, этот процессор не поддерживает технологию MMX. Во-вторых, он плохо справляется со старыми программами. Да и цена у него, в-третьих, мягко говоря, высоковата. Этот процессор для сетевых серверов.

Кстати, MMX (от MultiMedia eXtension – расширение мультимедиа) означает добавление 57-ми новых команд процессора . Эти MMX-команды ускоряют обработку видео- и аудиоданных (одна команда позволяет обрабатывать сразу несколько различных данных). Intel утверждает, что в ряде случаев MMX увеличивает быстродействие в несколько раз.

Сейчас появляются всё новые и новые игры, рассчитанные на MMX. Пока что эти игры идут также и на других процессорах, но в ближайшем будущем ожидается появление игрушек, работающих только на процессорах MMX. Понятно, что остается рекомендовать вам MMX.

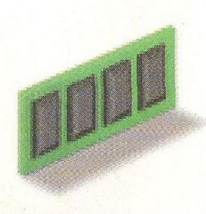
Остановимся, однако, на различиях Pentium MMX и Pentium II. С точки зрения *игромана* эти различия сводятся к двум параметрам: цене и быстродействию. Pentium II (266 МГц) раза в полтора быстрее Pentium MMX с тактовой частотой 200 МГц. Но и цена у Pentium II примерно вдвое больше.

Помимо процессоров фирмы Intel, рынок предлагает несколько других вариантов. Это процессоры K5 и K6 от фирмы AMD и M1 от Cyrix. Последний выделяется очень низкой ценой. А K6 отличается тем, что поддерживает MMX, при этом стоит меньше Pentium MMX и обгоняет его по быстродействию (хотя и уступает Pentium II).

Последнее замечание. До появления Pentium II процессоры Pentium и их аналоги устанавливались на одно и то же посадочное место (Socket 7). Pentium II обрел новый корпус типа SEC (Single End Cartridge), который устанавливается на специально созданную для него материнскую плату, в посадочное место, называемое Slot 1.

Итак, вам обязательно нужен MMX. Если вы не стеснены в средствах, выбирайте Pentium II. Если же вы желаете получить хорошее быстродействие, но за умеренную цену, присмотритесь к K6 фирмы AMD.

Оперативная память



Конфигурацию компьютера часто обозначают одной строкой вроде «P-166/16/1,2/2M». Что означает здесь каждое число? Первыми всегда указываются тип процессора и его тактовая частота в МГц (вы можете увидеть такие обозначения: P-200MMX, K5-166).

Далее идет объем оперативной памяти в Мб (почти всегда число, равное степени двойки). Именно с оперативной памятью взаимодействует процессор. Объем и быстродействие оперативной памяти (по-английски RAM – Random Access Memory) – это второй (после процессора) по значимости фактор, определяющий общее быстродействие компьютера.

Обычно оперативная память представляет собой модуль (миниатюрную печатную плату с установленными на нее микросхемами), который устанавливается в разъем на материнской плате и легко может быть заменен.

Сейчас наиболее распространены 32-разрядные модули, называемые SIMM и имеющие 72 контакта. Такие модули попарно устанавливаются в соответствующие им SIMM-разъемы на системной плате. В платах прошлых лет применялись 8-разрядные 30-контактные модули.

Совсем недавно появились 168-контактные модули, называемые DIMM. От SIMM их отличает разрядность (64 бита) и увеличенное быстродействие (при использовании памяти типа SDRAM). Эти модули устанавливаются по одному и стоят не намного дороже SIMM.

Жесткий диск

Кроме оперативной памяти в компьютере почти всегда имеется дисковая память, носителем которой является винчестер (жесткий диск). В строке – описании компьютера объем винчестера указывается в мегабайтах (Мб) или гигабайтах (1 Гб = 1.024 Мб) сразу же после объема оперативной памяти. Все данные, игры, программы хранятся именно здесь, на жестком диске.

Диск подключается к системной плате через соответствующий контроллер – EIDE или SCSI. Последний намного дороже при сравнимой производительности и ориентирован на многозадачные системы.

Улучшенный интерфейс EIDE, с бо́льшим быстродействием, называется «UltraDMA/33». Его поддерживают материнские платы на chipset'ах LX и TX. Диски такого типа выпускают фирмы Fujitsu, Quantum, Seagate, Western Digital.

Настоящему *игроману* потребуется никак не меньше 2 Гб. Не экономьте на диске!

Устройства мультимедиа

Устройства мультимедиа можно разделить на видео- и аудиосистемы.

Видео



Видео – это монитор и видеоадаптер. Монитор для *игромана* – окно в виртуальный мир. Экономить на мониторе (как и на диске) не стоит. Лучше брать последние модели. Но упаси вас Бог от мультимедийных мониторов. Единственная польза от них – уменьшение количества проводов на столе и под ним. Зато звук встроенных колонок – преотвратнейший.

Лучшими признаются мониторы, имеющие кинескоп Trinitron от Sony или Diamondtron от Mitsubishi. Однако и у других производителей можно найти прекрасные модели (по более низким ценам), к примеру, ViewSonic или Daewoo.

При выборе монитора стоит поинтересоваться, какова его реальная диагональ. (Когда говорят о 15-дюймовом мониторе, имеют в виду внешний размер кинескопа. Размер видимого изображения реально меньше примерно на дюйм.) Также обратите внимание, насколько плоска поверхность экрана и какое максимальное разрешение поддерживается при частоте кадровой развертки не менее 75 Гц (меньшая частота смены кадров вызывает усталость глаз).

Нормальный монитор должен держать разрешение 1.024x768 точек при частоте кадровой развертки 75...85 Гц.

Выбор качественного монитора – вопрос нетривиальный. Обязательно протестируйте приглянувшийся вам монитор с помощью стандартных программ типа Nokia Monitor Test или хотя бы откройте таблицу в «Excel» – это позволит вам оценить искажение и сведение лучей.

Качество изображения также определяется видеоплатой. Если вы поклонник игр типа RPG, то наипервейшее требование к видеоплате – скорость работы, а если ваш любимый жанр – стратегия, то на первое место выходит цветопередача. Для получения наивысшего быстродействия видеоадаптер должен включать в себя видеоускоритель и поддержку трехмерной графики (стандарт Direct3D). А в наиболее продвинутых видеоплатах используется и специальная, более дорогая, видеопамять VRAM (Video RAM) или WRAM (Window RAM).

В первую очередь качество изображения связано с количеством оттенков, которые могут быть одновременно отображены на экране – т. е. цветовой палитрой. Наибольшие разрешение и размер палитры, обеспечиваемые видеоадаптером, зависят от объема видеопамяти. В таблице приведены различные видеорежимы, соответствующие им количества бит видеопамяти, приходящихся на одну точку экрана (пиксел), и общий объем необходимой для них видеопамяти.

Разрешение 800x600

Количество бит/пиксел	4	8	16	24
Количество цветов	16	256	65.536 (High Color)	16.777.216 (True Color)
Необходимая видеопамять, Мб	0,25	0,5	1	1,5

Разрешение 1.024x768

Количество бит/пиксел	4	8	16	24
Количество цветов	16	256	65.536 (High Color)	16.777.216 (True Color)
Необходимая видеопамять, Мб	0,5	1	1,5	2,5

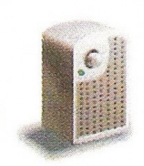
Объем видеопамяти в компьютере обычно также указывается в строке конфигурации – сразу после объема жесткого диска. В приведенном выше примере объем памяти – 2 Мб.

Специально для тех, кому не хватает быстродействия и памяти видеоподсистемы, разработан новый стандарт AGP (Accelerated Graphics Port) с увеличенной в несколько раз

скоростью пересылки данных, позволяющий видеоадаптеру использовать для своих нужд часть обычной оперативной памяти компьютера (этот стандарт должен одновременно поддерживаться как видеоадаптером, так и системной платой). В настоящее время AGP-порт имеется на платах с процессором Pentium II на chipset'е 440LX.

Любителям «бродилок» и «стрелялок» можно также рекомендовать видеоплату с VGA-TV-конвертором (телевизионным выходом). На обычном телевизоре «Quake» смотрится потрясающе (благодаря меньшей четкости экрана телевизора «клетчатость» пейзажа гораздо менее заметна).

Аудио



Игроманы также предъявляют жесткие требования к аудиовозможностям компьютера. «Нормальная» по сегодняшним меркам звуковая плата должна обеспечивать одновременное звучание 32 голосов, создаваемых аппаратно (или, в крайнем случае, программно). Желательно приобретать плату с Wavetable-синтезом. При этом обратите внимание на объем памяти, установленной на аудиоплате – здесь хранятся образцы записей инструментов, из которых синтезируется звук. Для 32-голосовой платы хорошо иметь память не менее 2 Мб. Наиболее распространены звуковые платы Sound Blaster производства фирмы Creative Labs и его аналоги производства других фирм. Название «Sound Blaster» стало нарицательным, означающим звуковую плату вообще. Высоким качеством звука отличаются платы производства компании Turtle Beach, например, Tropez 32.

Качество звука также зависит от того, через что его прослушивают. Возможно, наилучшее решение – подключить выход звуковой платы к внешней стереосистеме. Даже использование магнитофона среднего класса в качестве внешнего усилителя часто бывает вполне приемлемо (я уж не говорю о Hi-End-аппаратуре).

Однако и среди мультимедийных колонок можно найти образцы, не уступающие Hi-End-технике. Можно разделить все мультимедийные колонки на четыре класса. Первый класс – маленькие пассивные и активные колоночки стоимостью до 50 долл. Покупать их стоит, если ни на что другое денег больше нет. Второй класс – колонки стоимостью от 50 до 100 долл. Звучат они немного лучше предыдущих (можно различить отдельные инструменты). Но низкие частоты у них почти отсутствуют, а на большой громкости они «задыхаются». Третий класс – устройства стоимостью от 100 до 300 долл. Более дорогие из них продаются в комплекте с низкочастотными колонками (сабвуферами). Звук этих систем – на уровне музыкальных центров. Четвертый класс – это Hi-End-колонки стоимостью выше 300 долл. Их звучание можно сравнивать со студийной аппаратурой.

Джойстик. Шлем

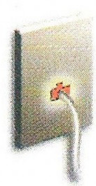


Без джойстика легко обходится лишь любитель «тетрисов», погруженный в неразрешимые логические проблемы. Прочим *игроманам*, полетав с «палочкой удовольствия», очень тяжело затем вернуться к клавиатуре и мыши. Причем ощущения от моделей, сто́ящих 20 долл. и 150 долл., разнятся так же, как и их цены. Если вы фанат авиасимуляторов, то без хорошего джойстика, например, фирмы Thrustmaster, вам не выжить.



Сегодня рынок предлагает модели от самых простых (с ручкой и двумя кнопками) до сложных систем, эмулирующих управление самолетом или автомобилем. Часто в комплекте с джойстиком можно приобрести стереоочки или шлем виртуальной реальности. Совсем большим оригиналам предлагается жилет со встроенными динамиками.

Модем



Еще год-два назад модем совершенно не был нужен *игроману*. Теперь многие игрушки позволяют играть вдвоем по модему.

А с расширением сети Интернет модем становится еще более необходим. В Интернете – множество Web-серверов, посвященных играм. В некоторых Интернет-играх одновременно может участвовать более 100 человек.

Среди модемов различают внешние и внутренние. С внешними удобнее работать (такой модем можно выключить, следовательно, он не «подвесит» компьютер), зато внутренние модемы дешевле и не занимают место на столе. Стандартные скорости соединения образуют следующий ряд: 1.200, 2.400, 9.600, 14.400, 19.200 (Zyxel), 28.800, 33.600 бит/с. Хотя на наших телефонных линиях не всегда удается держать связь на высоких скоростях, рекомендую покупать современный скоростной модем (даже медленные режимы на таких модемах улучшены за счет оптимизации внутренней структуры). Кроме того, модем должен поддерживать стандарт на сжатие передаваемых данных (v.42bis) – этому требованию отвечают все выпускаемые сейчас модели.

Наиболее распространен в настоящее время модем US Robotics (USR) Sportster – хороший недорогой модем со скоростью до 33.600 бит/с. Более мощный и дорогой – US Robotics Courier, «мечта фидошника». Некоторые современные модемы даже можно модернизировать до скорости 56 Кбит/с. Но эта технология пригодна только в случае доступа в Интернет через цифровые АТС и к массовому применению у нас пока не готова. Есть и другие проблемы. Во-первых, существуют два несовместимых стандарта: x2, продвигаемый фирмой US Robotics (теперь 3Com), и K56flex от Motorola. Во-вторых, данная технология – односторонняя: пользовательский модем пожет только принимать данные со скоростью 56 Кбит/с, но не передавать. В обратную сторону данные передаются со скоростью до 33.600 бит/с.

Таким образом, модем сегодняшнего дня – скорее всего USR Sportster 33600 (есть внешние и внутренние модификации); слово «Voice» в названии означает, что предусмотрены голосовые способности, например, автоответчик с записью голосовых сообщений на жесткий диск компьютера; «Flash» – возможность программной (без замены микросхем) модернизации модема, а «x2» – работу на скоростях до 56 Кбит/с.

Вячеслав Федоров

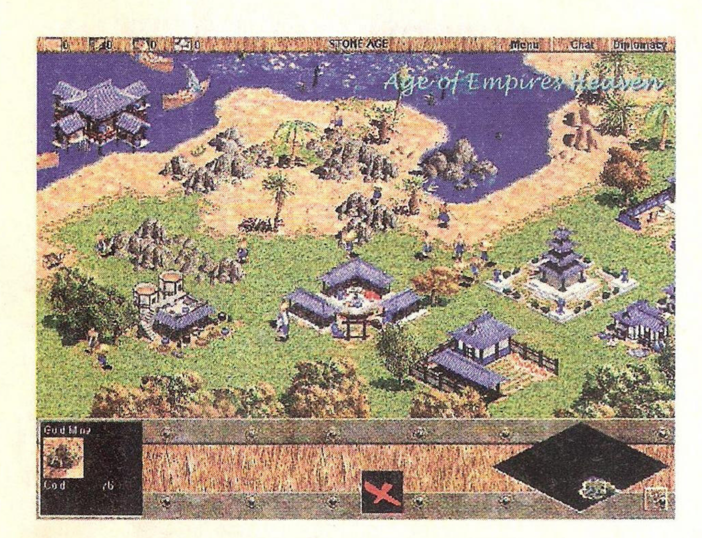
Коды, пароли, секреты

Age of Empires

Для полной версии:

Нажав **Enter**, наберите следующие коды:

PEPPERONI PIZZA – 1.000 единиц питания;
COINAGE – 1.000 единиц золота;
WOODSTOCK – 1.000 единиц леса;
QUARRY – 1.000 единиц камня;
REVEAL MAP – полная карта;
NO FOG – отключение режима «туман войны».



Для бета-версии:

FOOD – 1.000 единиц питания;
GOLD – 1.000 единиц золота;
WOOD – 1.000 единиц леса;
STONE – 1.000 единиц камня;
PLAYER *X* – переключение вида на игрока под номером *X* = 1...8;
VICTORY – мгновенная победа;
KILL *X* – уничтожение игрока под номером *X* = 1...8;
GIVEMEFISSIONMAN – спецназовец с автоматом;
GIVEMEPHOTONMAN – спецназовец с очень крутым автоматом.

Betrayal in Antara

(только для англоязычной версии)

Нажмите **Ctrl** + **Shift** + **Z**. В появившемся меню введите код и нажмите **Enter**:

ask a glass of water – телепортация к началу главы;
some call me tim – уничтожение всех врагов в ходе поединка;
gotta have magic – доступность всех заклинаний;
why am I so dull – увеличение мастерства игрока до максимума;
man does my leg hurt – излечение всей группы;
supermarket for the rich – получение доступа к полезным предметам.

Birthright: the Gordon's Alliance

Хотите заработать легкие деньги? Нажмите **F3** и наберите большими буквами: «SYNCASH».

Blood Omen: Legacy of Kain

В любом месте игры нажимите:

↑, →, клавиша атаки, клавиша действия;
↑, ↓, →, ← – восстановление здоровья;
→, →, клавиша атаки, клавиша действия;
↑, ↓, →, ← – получение полной магической силы;
←, →, клавиша атаки, клавиша действия;
↑, ↓, →, ← – взгляд на магический словарь.

Comanche 3

Во время полета нажмите **R** и введите один из кодов:

ratz – невидимость;
cowz – «заморозка» противников;
ipig – дозаправка в воздухе;
cat9 – устранение всех повреждений;
bat9 – доступность мощных ракет;
dog9 – доступность оружия всех видов.

Dark Reign

Используя какой-нибудь редактор, просмотрите файлы, лежащие в директории «FOLDERS». Вы найдете в них полную информацию о зданиях и подразделениях. Эти данные можно отредактировать. Например, можно сменить hitpoints (число ударов, после которого единица погибает) и разносить всё с двух ударов.



Однако этот прием действует лишь на первых девяти миссиях. На десятой придется играть честно.

Extreme Assault

В главном меню наберите: «oh_dear» – станет доступен режим взлома. Теперь в любом месте игры можно нажимать:

Alt + 1	–	полный боезапас;
Alt + 2	–	повышение уровня вашего оружия;
Alt + 3	–	добавление энергии;
Alt + 4	–	неуязвимость;
Alt + 6	–	победное завершение миссии;
Alt + 7	–	уничтожение всех врагов;
Alt + 8	–	переключение в режим «heli»;
Alt + 9	–	вернуться в режим «tank».

F22 Lightning 2

В любом месте игры нажмите:

Ctrl + Alt + Shift + Home	–	неуязвимость;
Ctrl + Alt + Shift + Insert	–	перезарядка и дозаправка в воздухе.

Fallen Haven

Запустите основной исполняемый файл «FALLEN.EXE» (он должен быть в директории «i-magic\fallen\exe») с одним из двух параметров:

–MQWIERDSTUFF	–	позволяет строить в бараках два секретных мощных боевых механизма;
–MQCASH	–	позволяет изменять количество имеющихся у вас кредиток нажатиями Ctrl + +/–.

Fallout

В городе LA Boneyard Гэбриэл, главарь группировки «Gun Runners», поручит вам убить всех «deathclaws». Неподалеку в подвале сидит «мамочка». Убейте ее, вернитесь к Гэбриэлу и потребуйте у него больше оружия и амуниции. За это вы получите 1.000 единиц опыта.

Теперь скажите ему, что все его враги уничтожены. Главарь потребует доказательств. Вернитесь в подвал, где вы убили «мамочку», и идите назад, к Гэбриэлу. Снова потребуйте оружие и боезапасы – и получите 1.000 ед. опыта.

Повторять этот трюк можно неограниченное количество раз.

Harvester

BRUCE	–	неуязвимость;
NICK	–	полное здоровье;
MURDERER	–	дополнительное оружие;
SON OF SAM	–	дополнительные предметы;
DUSTIN	–	перенос на первый этап;
BOSTON STRANGLER	–	перенос на второй этап;
HELTER SKELTER	–	перенос на третий этап;
CHARLES MANSON	–	перенос на последний этап.

Hexen 2

Приводим коды для полной версии (некоторые из этих кодов сработают только для версий старше 1.09).

god	–	неуязвимость;
notarget	–	невидимость для врагов;
skill *X*	–	изменение уровня сложности на *X* = 0...3;
playerclass *X*	–	изменение класса персонажа на *X* = 1...4;
restart	–	заново начать этап;
name *XXX*	–	изменение имени игрока на *XXX*;
give *X*	–	доступность оружия под номером *X* = 2...4;
give h *X*	–	получение *X* единиц здоровья (максимум 999);
impulse 25	–	доступность «Tome of Power»;
impulse 9	–	получение всего оружия и маны;
map *XXXX*	–	переход на этап с названием *XXXX* (см. ниже);
changelevel *XXXX*	–	то же на сервере.

Названия этапов

demo1	–	Blackmarsh
demo2	–	Barbican
demo3	–	Thea Mill
village1	–	King's Court
village2	–	Inner Courtyard
village3	–	Stables
village4	–	Palace Entrance
village5	–	the Forgotten Chapel
rider1	–	Famine's Domain
meso1	–	the Palace of Columns
meso2	–	Plaza of the Sun
meso3	–	Square of the Stream
meso4	–	Tomb of the High Priest
meso5	–	Obelisk of the Moon
meso6	–	Court of 1000 Warriors
meso8	–	Bridge of Stars
meso9	–	Well of Souls
egypt1	–	Temple of Horus
egypt2	–	Ancient Temple of Nefertum
egypt3	–	Temple of Nefertum
egypt4	–	Palace of the Pharaoh
egypt5	–	Pyramid of Anubis
egypt6	–	Temple of Light
egypt7	–	Shrine of Naos
rider2c	–	Pestilence's Lair
romeric1	–	the Hall of Heroes
romeric2	–	Gardens of Athena
romeric3	–	Forum of Zeus
romeric4	–	Baths of Demetrius
romeric5	–	Temple of Mars
romeric6	–	Coliseum of War
romeric7	–	Reflecting Pool
cath	–	Cathedral
tower	–	Tower of the Dark Mage
castle4	–	the Underhalls
castle5	–	Eidolon's Ordeal
eidolon	–	Eidolon's Lair
ravdm1	–	Atrium of Immolation
ravdm2	–	Total Carnage
ravdm3	–	Reckless Abandon
ravdm4	–	Temple of RA
ravdm5	–	Tom Foolery Demo

Imperium Galactica

В самой игре, удерживая **Shift**, наберите: «KAROLY». Далее нажимайте:

- **V** – увеличение счета на 100.000 кредиток;
- **C** – получение всех изобретений и изменение ситуации в конкретной колонии. Второе нажатие **C** изменит ситуацию на всех планетах;
- **5** – достижение первого ранга – лейтенант (LT);
- **6** – достижение второго ранга – капитан (CPT);
- **7** – достижение третьего ранга – командир (CMDR);
- **8** – достижение четвертого ранга – адмирал (ADM);
- **9** – достижение высшего ранга – главнокомандующий (Gr ADM)

Получая ранги искусственно, вы рискуете выбиться из сюжета игры, что может привести к странным последствиям. Например, достигнув высшего ранга, вы получаете доступ ко всей галактике, но если вы пошлете свои корабли в то место, где по сценарию вам еще не полагается быть, корабли будут потеряны. И вообще, использование кодов может «подвесить» программу. Поэтому не забывайте предварительно «сохраниться».

Interstate '76

В процессе игры, удерживая **Ctrl** + **Shift**, наберите код «**GETDOWN**». После того как вас убьют, миссия будет считаться успешно завершенной.

Jurassic War

Для того, чтобы увеличить запасы пищи на 50.000 ед., нажмите **Enter** и наберите слово «**FOOD**».

KKnD

Доступность всех миссий

В директории «KKND» найдите файл «KKND.SVE» (если его не окажется – создайте). Впишите в него одной строкой эти девяносто шесть цифр:

014002031124011023045096
120052063243118022099011
014122047099019035028127
035050110138222108034058

Большие деньги

В файле «сохранения» впишите «FF» по адресам 08 и 09 – и Уцелевшие получат 65.535 кредитов.

Чтобы 65.535 кредитов получили Мутанты, впишите «FF» по адресам 0C и 0D.

Mageslayer

Нажмите на **~** (тильда). Появится панель управления. Набирайте следующие коды:

- impulse 10 – мощная магическая атака;
- impulse 11 – неуязвимость;
- impulse 42 – «кукушкино яйцо» (шутка программистов);
- impulse 43 – мгновенная смерть № 1;
- impulse 69 – мгновенная смерть № 2;
- noclip – режим прохождения сквозь стены;
- pc_spawnthing XXX – создание дружественного монстра с именем XXX (можно использовать имена «rat», «bat», «wererat1», «wererat2», «wererat3», «scorpion», «spider»);
- bind p positions – вывод на экран ваших координат X, Y, Z;
- a_moveme *X,Y,Z* – перенос в точку с координатами X, Y, Z;
- dir maps – список доступных карт;
- map *XXX* – начало игры на карте *XXX*;
- fly – включение и отмена режима полета (при помощи клавиши прыжка);
- ode to jack – уничтожение всех врагов на этапе;
- bigfinale – показ финального видеоролика.

MDK

Отредактируйте файл «MDK95.EXE» при помощи шестнадцатиричного редактора (например, «Norton Disk Editor» или «Hackers View») и измените по адресу 0007471B величину «29» на «90», а по адресу 0007471C – «C2» на «90». Это вам даст бессмертие.

Moto Racer

В качестве своего имени укажите: «CDNALSI». Имя будет принято с характерным звуковым сигналом, потом вам предложат ввести имя еще раз. Теперь вводите свое настоящее имя, код уже сработал.

После этих манипуляций на экране выбора трассы появятся новые варианты: трасса, проложенная по Великой китайской стене; трасса среди развалин; гонки в Красном городе; трасса в лесистых горах.

Need for Speed 2

Если вы хотите использовать секретный автомобиль или выбрать дополнительную трассу, в главном меню наберите один из предложенных паролей:

- ARMYTRUCK – армейский грузовик;
- BMW – БМВ;
- BUS – школьный автобус;
- COMMANCHE – мини-грузовик;
- JEEPYJ – джип;
- LANDCRUISER – джип «Toyota Land-cruiser»;
- MERCEDES – «Мерседес»;
- MIATA – «Mazda Miata»;
- QUATTRO – «Ауди-кваттро»;
- SEMI – седельный тягач;
- SNOWTRUCK – грузовик «Мерседес Unimog»;
- VANAGON – «Фольксваген»-комби;
- VOLVO – «Вольво»;

VWBUG – «Фольксваген-жук»;
VWFB – «Фольксваген-фастбек»;
HOLLYWOOD – голливудская трасса «Monolithic Studios»;
PIONEER – увеличение скорости секретных машин;
SLIP – режим скольжения.

Как использовать эти пароли

Для любителей тиранозавров и летающих тарелок фирма «Electronic Arts» разместила в каталоге «ELECTRONIC ARTS \ NEED FOR SPEED II \ GAMEDATA \ CARMODEL \ PC» около двух десятков описаний причудливых «машин». Каждому транспортному средству соответствует пара файлов с расширениями «.GEO» и «.QFS». Подставив новые файлы вместо стандартных простым переименованием, вы сможете вместо гоночной машины прокатиться на танке или монорельсовом поезде.

Итак, файлы стандартных автомобилей таковы: «CALA.*», «ESPR.*», «FF50.*», «ISDE.*», «JAGR.*», «LGT1.*», «MCF1.*», «GT90.*». Набрав приведенные выше пароли, вы сможете использовать дополнительные файлы: «ARMY.*», «BMW5.*», «COMC.*», «BUG.*», «LAND.*», «MERC.*», «MIAT.*», «QUAT.*», «SBUS.*», «SEMI.*», «SNOW.*», «VANA.*», «VOLW.*», «VWFB.*», «VWFB.*», «IDGO.*», «YJ.*». А вот «экзотика», на которой можно прокатиться, подставив (переименованием) вместо стандартных или доступных через пароли файлов следующие «секретные» файлы: «BOX.*», «CART.*», «CITR.*», «CRAT.*», «LIMO.*», «LOG.*», «MONO.*», «OUTH.*», «SM45.*», «SM46.*», «SM47.*», «SM48.*», «SM49.*», «SM50.*», «SOU1.*», «SOU2.*», «SOU3.*», «TANK.*», «TREX.*», «WAGO.*».

Вы сможете «документировать» свои заезды, нажимая клавишу F10 (сохранение изображения в файле).

NHL '98

mantis – удлинение клюшек и ног у хоккеистов;
homegoal – забить шайбу хозяевам поля;
awaygoal – забить шайбу гостям;
penalty – назначение пенальти;
injury – положение «вне игры»;
zambo – появление Замбони;
victory – фейерверк над стадионом;
flash – полет камеры над полем;
nhlkids – уменьшение игроков до размеров детей;
check – силовой прием к ближайшему игроку;
grab – силовой прием клюшкой.

Outlaws

OLAIRHEAD – режим полета;
OLASH – бесконечные боеприпасы, автоматическая перезарядка оружия;
OLCDS – режим суперкарты;
OLFPS – вывод на экран информации о количестве кадров в секунду;
OLGPS – вывод координат игрока в режиме включенной карты;
OLJACKPOT – добавление инвентаря;
OLREDLITE – все враги замрут на месте (чтобы продолжить игру, этот режим нужно отключить);
OLZIP – телепортация;
OLOPEC – дополнительное масло для лампы;
OLGUSHER – бесконечное масло для лампы.

Pod

label – показ имени водителя;
retro – вид сзади;
garag – показ машины;
map – показ карты.

Postal (полная версия)

healthful – стопроцентное восстановление здоровья;
thickskin – стопроцентное восстановление защиты;
carrymore – двойное увеличение емкости «inventory»;
gimmedat – получение всего оружия и патроны к нему;
hesstillgood – воскрешение убитого игрока;
dawholeenchilada – получение патронов для выбранного оружия;
shellfest – получение «Chain Shotgun» и патронов к нему;
shotgun – получение «Regular Shotgun» и патронов к нему;
thebestgun – получение «Chain Shotgun» и патронов к нему;
lobitfar – получение десяти гранат и бутылок с зажигательной смесью;
titaniii – получение гранатомета и боезапаса к нему;
sternomat – получение «Grenade Gun» и боезапаса к нему;
firehurler – получение огнемета и баллонов к нему.

Quake 2 Demo

god – неуязвимость;
give shotgun – получение ружья;
give sshotgun – получение двустволки;
give machinegun – получение пулемета;
give grenadelauncher – получение гранатомета;
give rocketlauncher – получение ракетной установки;
give shells *X* – получение *X* патронов для ружья;
give bullets *X* – получение *X* патронов для пулемета;
give grenades *X* – получение *X* гранат;
give rockets *X* – получение *X* ракет;
g_unlimited_ammo 1 – увеличение количества всех имеющихся боеприпасов до 999;
g_unlimited_ammo 0 – возврат боеприпасов к обычному состоянию.

Redneck Rampage

RDCLIP	–	режим прохода сквозь стены;
RDDEBUG	–	отладочный режим;
RDELVIS	–	бессмертие;
RDGUNS	–	всё оружие;
RDINVENTORY	–	весь инвентарь;
RDITEMS	–	все предметы;
RDKEYS	–	все ключи;
RDALL	–	ключи, инвентарь, оружие и здоровье;
SHOWMAP	–	вся карта;
RDUNLOCK	–	включение всех рубильников и переключателей, отпирание всех замков;
RDSKILL*x*	–	изменение уровня сложности (*x* = 1 ... 4);
RDRATE	–	количество кадров в секунду.

Shadows of the Empire

В качестве имени игрока укажите: «R Testers ROCK» – тогда вам с самого начала будут доступны все этапы игры.

Чтобы увидеть финальный видеоролик, используйте вместо имени слово «Credits».

Star Fleet Academy

Чтобы в ***седьмой миссии*** перезарядить фотонные лазеры, наберите «****TIBERIUS» после первой схватки, приблизьтесь на расстояние транспортировки до базы и нажмите I.

В ***системе «Omega 12-300»*** наберите «$PUNISH», чтобы получить фотонную суперэнергию.

Чтобы победить ромулан в ходе ***финальной миссии***, наберите слово «MERCURY».

Чтобы победить Sherak'a в ***«Smugglers Den»***, наберите «$->ME!»

Для того чтобы попасть в секретную систему, в ***«Common Ground»*** отправьтесь на Thaxius из Tasocles.

Секретная миссия станет доступна, если в ходе этапа «Balance of Terror» набрать на консоли звездной базы: «KNAT ATTACK».

Take No Prisoners

В игре нажмите **Shift** + ~ (тильда). На появившемся экране наберите:

BIGCHEATER	–	неуязвимость;
FLY	–	способность летать;
NOCLIP	–	способность проходить сквозь стены.

Для возврата к игре снова нажмите **Shift** + ~.

Tanarus

Если у вас есть танк с турборежимом и ракетами, нажмите на «turbo», подождите секунду, а затем выпустите ракету и двигайтесь вперед. Теперь режим «турбо» будет работать у вас бесплатно, пока вы не отмените его нажатием на «stop».

Theme Hospital

Подправьте файл «сохранения» при помощи шестнадцатиричного редактора: по адресу 61A95 запишите: «FFFFFFF». Это даст вам очень много денег.

Total Annihilation

ATM	–	получение дополнительных 1.000 ед. железа и энергии;
NOWISEE	–	полная карта;
RADAR	–	стопроцентный охват территории радарами;
DOUBLESHOT	–	удваивание повреждений, наносимых противнику;
DITHER	–	помехи.

Warcraft 2:

Beyond the Dark Portal

(Коды проверены на версии 1.3)

Для ввода кода необходимо во время игры нажать клавишу Enter – внизу появится командная строка «MESSAGE:». Набрав код в этой строке, вновь нажмите Enter. Если код сработал, то на несколько секунд в нижней части экрана появится надпись «enabled cheat».

IT IS A GOOD DAY TO DIE	–	неуязвимость.
GLITTERING PRIZES	–	дополнительно получить 10,000 золота, 5000 древесины и 5000 нефти
VALDEZ или SPYCOB	–	5000 единиц нефти
HATCHET	–	рубка леса в два удара
MAKE IT SO	–	увеличение скорости производства
TITLE	–	увеличение скорости работы ваших юнитов
NOGLUES	–	отменить магические ловушки
SHOWPATH или ON SCREEN	–	открывает всю карту
FASTDEMO	–	быстрый старт Demo
UCLA	–	выводит на экран сообщение «Go Bruins!»
DAY	–	выводит на экран сообщение «FIEF»
NETPROF	–	лазер на дисплее
TIGERLILY	–	После ввода этого кода вы сможете переместиться в другие сценарии и компании. Для этого дополнительно нужно ввести HUMAN x или ORC x, где x – номер компании от 1 до 14
DECK ME OUT	–	немедленно усовершенствовать все технологии.
EVERY LITTLE THING SHE DOES	–	все воины, использующие магию получают полный набор заклинаний
HATCHET, AXE AND SAW	–	увеличение скорости добычи древесины
UNITE THE CLANS	–	досрочная победа и переход к следующей компании
YOU PITIFUL WORM	–	досрочное поражение
THERE CAN BE ONLY ONE	–	переход к финальным титрам и просмотр эпизодов боев.
NEVER A WINNER	–	игра не закончится даже при полном уничтожении врагов.

«Игромания» – почтой

Уважаемые *игроманы*! Вы сможете по почте получить любой номер журнала «Игромания», направив заказ вместе с анкетой по адресу:

113054, г. Москва, а/я 35, ООО «Пост-Пресс».

Вы будете платить на почте при получении бандероли – 20 тыс. руб. за один номер с учетом пересылки наземным транспортом.

Рассылкой журналов читателям занимается фирма «ПОСТ-ПРЕСС», тел. (095) 230-37-66.

Купон заказа

- ❑ Заказываю все будущие номера (PC и PlayStation)
- ❑ Заказываю будущие номера по PC
- ❑ Заказываю будущие номера по PlayStation
- ❑ Заказываю следующий журнал по PC
- ❑ Заказываю следующий журнал по PlayStation
- ❑ Заказываю этот журнал – № 3 (по PC)
- ❑ Заказываю выпуск № 1 (PC и PlayStation)
- ❑ Заказываю выпуск № 2 (PlayStation)

Количество экземпляров: ____________

Укажите Ваш подробный почтовый адрес:

Индекс ________________________ Регион ______________________________

Область (край) ____

Город, село, поселок ____

Улица ____

Дом ________________________________ Квартира ________________________

Фамилия, имя, отчество получателя ___________________________________

Спасибо за заказ!

Анкета

1. Ваши фамилия, имя, отчество ____________________________________

2. Ваш возраст _____

3. Информация о себе ____

(заполнение этих граф, конечно, не обязательно)

Продолжение анкеты – на обороте

4. Используемая Вами игровая платформа

- ❏ PC
- ❏ Sony PlayStation
- ❏ Другая: ______________

5. Какие игровые жанры Вы предпочитаете

- ❏ Спортивные игры
- ❏ Гонки
- ❏ Леталки
- ❏ Другие имитаторы: ______________
- ❏ Стратегии
- ❏ Ролевые игры
- ❏ «3D-Action», «3D-Shooter»
- ❏ Поединки
- ❏ Приключения
- ❏ Головоломки
- ❏ Другие: ______________

6. Какая информация Вас интересует

- ❏ Новости игрового мира
- ❏ Обзор игр, готовящихся к выходу
- ❏ Рейтинги популярности игр
- ❏ Рецензии на новые игры
- ❏ Подробные прохождения и описания игр
- ❏ Коды, секреты, советы
- ❏ Аппаратные проблемы и новинки
- ❏ Другое: ______________

7. Каким, на Ваш взгляд, должен быть наш журнал

- ❏ Информативным (как сейчас)
- ❏ Более развлекательным

8. Какие игры последних месяцев Вы считаете лучшими на PC

1 ______________

2 ______________

3 ______________

4 ______________

5 ______________

8. Где Вы приобретаете игры

____

9. Какие игровые журналы Вы читаете

____

____

10. Где и по какой цене Вы купили этот номер журнала

____

11. Ваши предложения и пожелания «Игромании»:

____

____

____

Дорогие читатели!

Мы хотим делать «Игроманию» интересной для Вас. Мы очень бы хотели получить нашу анкету заполненной, даже если Вы не станете оформлять подписку. Ваши письма в редакцию с предложениями и пожеланиями, с материалами, которые вы хотели бы видеть опубликованными, можно отправлять по адресу:

109193, г. Москва, ул. Южнопортовая, д. 16. «Астрея», «Игромания»

Также можно воспользоваться электронной почтой: igroman@online.ru

Спасибо за Ваши ответы. Успехов!